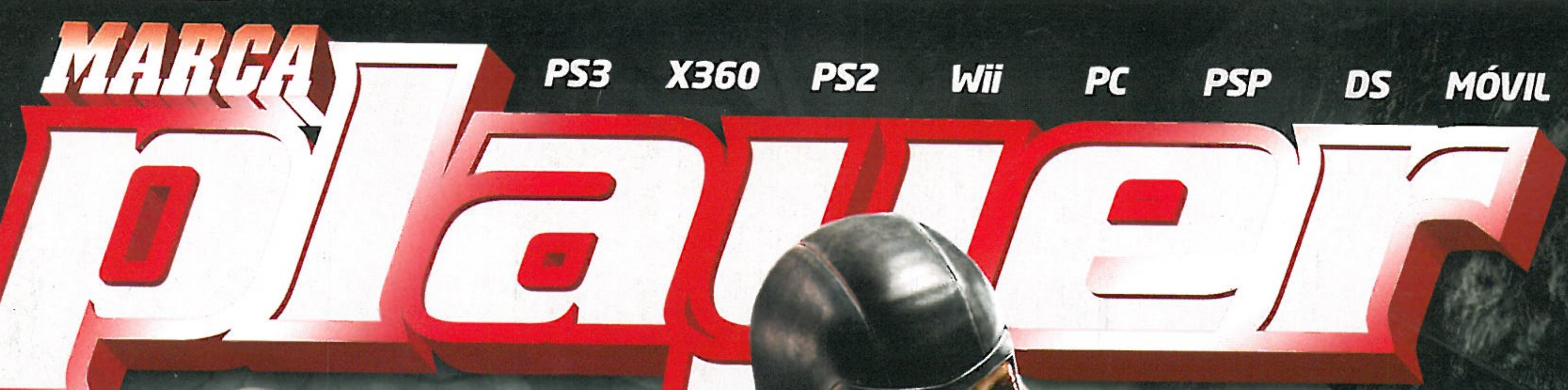
POR SÓLO 1'90€

TODAS LAS NOVEDADES: DEAD SPACE 2 ★ LITTLE BIG PLANET 2 ★ GHOST TRICK ★ KINGDOM HEARTS RE: CODED ★ DC UNIVERSE ONLINE ★ BATTLEFIELD BAD COMPANY 2: VIETNAM ★ INAZUMA ELEVEN



TU R[illegible]A MULTIPLATAFORMA

NÚMERO 29
FEBRERO 2011

MÁS JUEGOS...

DUNGEON SIEGE 3
MARVEL VS CAPCOM 3
SHOGUN 2: TOTAL WAR
KIRBY'S EPIC YARN
OKAMIDEN
MARIO VS. DONKEY KONG: MINIS MARCH AGAIN!
TACTICS OGRE

SORTEOS
2 SUBSONIC RACIN' PRO
y muchos regalos más...

¡NO TE LO PIERDAS!

KILLZONE 3

Aniquila a todos los Helghast

¡EXCLUSIVA!

TRUE CRIME: HONG KONG

Guerra abierta entre mafia y policía

¡AVANCE EN EXCLUSIVA!

MORTAL KOMBAT

¡La batalla más sangrienta del año!

www.marcaplayer.com
8 423793 601322 00029

10€ DE **DESCUENTO** EN LOS RECOMENDADOS
XTRALIFE.es
DC UNIVERSE ONLINE PS3 ★ PC ★ MARIO SPORTS MIX WII ★ CALL OF DUTY: BLACK OPS PC ★ WII ★ TWO WORLDS II PS3 ★ XBOX 360 ★ PC ★ TRON EVOLUTION PS3 ★ SPLATTERHOUSE PS3 ★ XBOX 360 EA ACTIVE PS3 ★ XBOX 360 ★ WII







HOMEFRONT™

HOME IS WHERE THE ~~HEART~~ WAR IS.



8 MARZO 2011






DEFENDYOURHOMEFRONT.COM
KAOS
STUDIOS
THQ
www.thq-games.es
Jump in.

NOS GUSTARÍA DARTE
VIDAS EXTRA



PERO SABEMOS QUE
PREFIERES
UN POCO MÁS DE
ENERGÍA



EL SABOR ES EL KING
burgerking.es



ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Publicidad: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General de Negocio: LUIS ENRIQUEZ
Director General MARCA: ALEX BAIXAS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

RESPONSABLES DE CONTENIDOS
- Gustavo Maeso (TV, Marcaplayer.com) - *gustavo.maeso@unidadeditorial.es*
- Chema Antón (Marca Player, Marca Player FM) - *marcaplayer@unidadeditorial.es*
- *Juan García (Guías) - marcaplayer@unidadeditorial.es*

REDACCIÓN / COLABORADORES
- David Navarro Blázquez (Marca Player Directo)
- Mario Fernández González (Guías)
- Alejandro Peña (Actualidad)
- Sara Borondo (Reportajes)
- Jaume Esteve (El Mundo Player, Marca Player Directo)
- John Tones (Mondo Pixel y Mondo Viejuno)
- David Caballero
- Néstor Parrondo
- Angel Llamas "Wako"
- Akihabara Blues
- Pablo Juanarena
- José Luis Villalobos
- Javier Artero.

DISEÑO
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Duardo - marcaplayer@unidadeditorial.es
(Diseño Original Marca Player, diseño portadas, Guías, Responsable PC y Hardware)

EDICIÓN Y CIERRE
- David Navarro Blázquez (Edición)
- Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es* (Cierre)

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Directora de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquinas
Responsable de Producto: José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernández Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27 Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25 28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: Elicia Martínez. Director de Nuevos Negocios: Pedro González Sánchez. Director de Marketing: Carlos Astorqui. Subdirectora de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Marketing: Emilia Salvador. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Unidad Editorial, Revistas S. L. U., Madrid 2010.Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede -ni en todo ni en parte- ser distribuida, reproducida, comunicada públicamente, tratada o en general utilizada por cualquier sistema, forma o medio, sin autorización previa y por escrito del editor.

Publicación ARI ARI FIPP

© Unidad Editorial, Revistas S. L. U. 2010 y Marca Player no se hacen responsables de las opiniones expresadas por sus colaboradores y/o columnistas.

Editorial



NINTENDO ENSEÑA DE NUEVO LOS DIENTES

DESDE HACE YA MUCHO TIEMPO Nintendo sigue una estrategia inmaculada y una solidez en sus planteamientos espectacular. Hace ya años que viene mostrando una integridad brutal, por ejemplo, en el paso de Game Boy, a GB Advance, y de esta a DS, a DSi, DSi XL... Ni un paso atrás, como un martillo pilón arrollando en ventas y con una legión de seguidores cada vez mayor. Nintendo fue la first party que mejor entendió el cambio de modelo que se avecinaba en el sector y se sacó de la chistera su Wii, y a pesar de todos los apocalíticos pro Xbox 360 y PS3, lideró desde el comienzo la lista de ventas con su hardware. Como lo ha hecho siempre, porque esa es su vida.



> ***David Sanz***
Director Marca Player

En el camino ha habido también decisiones poco acertadas, como multiplicar la presencia de Mario por doquier, lo que amenazaba con quemar en unos pocos años de Wii y DS al amigable fontanero, algo que no han conseguido los 25 años que recientemente ha cumplido. Pero hasta esa decisión, por ejemplo, se ha visto frenada en poco tiempo y reenfocada para no devaluar la marca. Otro hecho que nos tiene algo preocupados es el tema de la duración de la batería de 3DS, pero entendemos que Nintendo se tendrá que poner las pilas -nunca mejor dicho- y buscar soluciones si las informaciones que aparecen son ciertas.

Ahora estamos a las puertas de dar la bienvenida a 3DS, la nueva re-evolución del concepto portátil defendido por Nintendo a capa y espada. ¿El resultado? A falta de menos de tres meses para que salga ya está todo el mundo mordiéndose las uñas por tenerla en sus manos. ¿El motivo? La prensa está como loca con el producto, sobre todo después de probarla en el último E3 -Chema vino literalmente llorando a la oficina-. ¿El futuro? Está claro, con unas previsiones de ventas oficiales de cuatro millones de máquinas en el primer mes de vida nos lo podemos imaginar. A pesar de las pegas, que las habrá, desde aquí aplaudimos efusivamente la llegada de la consola 3D portátil.



PD. Desde aquí, un abrazo enorme a Pedro J.D., que nos sigue mes a mes desde el centro penitenciario en el que está. Nos has emocionado a todos con tus líneas, amigo. ¡Va para allí un regalito!

¿TIENES PROBLEMAS PARA ENCONTRAR MARCA PLAYER EN LOS KIOSKOS DE TU CIUDAD, PUEBLO O PROVINCIA? ENVÍANOS UN MAIL A ***MARCAPLAYER@UNIDADEDITORIAL.ES*** Y DI SI LLEGA TARDE, O SI FALTAN DONDE QUIERES COMPRARLA. ¡QUEREMOS AYUDARTE!

Participa »
Entra en los sites de Marca Player. ¡Tu opinión cuenta!

facebook — Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter — www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com
marcaplayer@unidadeditorial.es

BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/

BLOG EL MUNDO PLAYER:
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/

Equipo 2011



Gustavo Maeso
COORDINADOR REDACCIÓN

"No está hecha la miel para la boca del Metro".
ME GUSTA: La pinta que tiene Nintendo 3DS.
ODIO: Bajar el turrón.
JUEGO A: The Darkness, otra vez. ¡Qué grande!



Chema Antón
COORDINADOR REDACCIÓN

"Cuando haya 45 Mill. de Wii en USA hablamos de próxima generación". R. Fils-Aime
ME GUSTA: Llega 3DS.
ODIO: No saber mucho sobre la PSP2.
JUEGO A: Kirby's Epic Yarn.



Juan García "X"
REVIEWS & REPORTAJES

"I'm ready to rumble again!"
ME GUSTA: Si es gratis, dame dos
ODIO: Jugar en PC.
JUEGO A: Marvel vs Capcom 3., ¡Oh yeah!.



David Navarro
REVIEWS & REPORTAJES

"Estoy a 30 minutos de allí, llegaré dentro de 10"
ME GUSTA: Las cartas de los lectores
ODIO: Dormir mal.
JUEGO A: DCUO



Sol García
DISEÑO & MAQUETACIÓN

"Yo sólo quiero la vida muelle."
ME GUSTA: ¡El trampantojo!
ODIO: Los buenos propósitos de principios de año y luego na de na.
JUEGO: CSI



Duardo
DISEÑO & REDACCIÓN

" Victoria II nos enseña que España jamás ha tenido remedio!".
ME GUSTA: Los juegos online.
ODIO: Google Adwords.
JUEGO A: DC Universe Online.



Mario "Lobo"
REVIEWS & REPORTAJES



David Caballero
REVIEWS & REPORTAJES



Sara Borondo
REPORTAJES



Néstor Parrondo
REVIEWS & REPORTAJES



Angel Llamas
REVIEWS



Alejandro Peña
REVIEWS



Jaume Esteve
BLOG OFICIAL



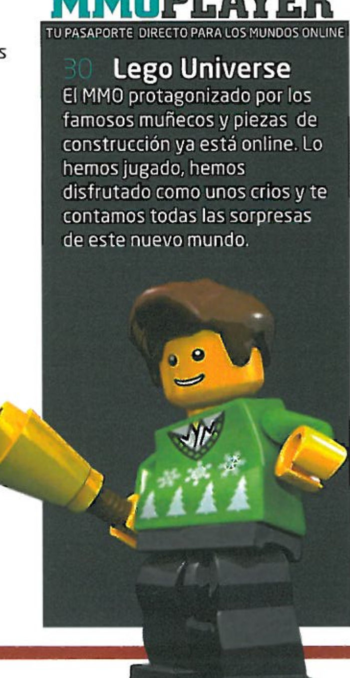
Javier Artero
REVIEWS

CONTENIDOS

REPORTAJE
DIABLO III

SECCIONES FIJAS

MMOPLAYER
TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE





48 AVANCES
TRUE CRIME HONG KONG

74 ANÁLISIS
DEAD SPACE 2

56 AVANCES
KILLZONE 3

52 AVANCES
DUNGEON SIEGE 3

84 ANÁLISIS
KINGDOM HEARTS RE:CODED

78 ANÁLISIS
LITTLE BIG PLANET 2



MARCA PLAYER Nº 29 FEBRERO 2011

EN PORTADA

REPORTAJES CENTRALES

AVANCES

ANÁLISIS

Y muchos más...

LOS FATALITIES HAN VUELTO


Por John Tones

Mortal Kombat vs. DC Universe fue una decepción para los fans de la veterana saga. Por eso su creador, Ed Boon, ha decidido dar un paso en la única dirección posible: la vuelta a los orígenes. Radicalmente.

Jugamos en exclusiva a la nueva entrega de *MK*. ¿Se ha conseguido retornar al espíritu clásico de la saga?



Aunque *Mortal Kombat vs. DC Universe* era un juego de lucha muy decente, se distanciaba de las coordenadas que han dado fama a la violenta saga *Mortal Kombat*: fatalities excesivos y sangrientos, humor demente y una sartenada de luchadores completamente excesiva. La incursión de los héroes DC en el universo *MK* y la negativa de DC a que Scorpion arrancara los brazos a Batman de cuajo nos dejó un *Mortal Kombat* divertido y competente, pero al que obviamente le faltaba algo. Hemoglobina y trogloditismo.

Por eso, cuando Ed Boon preguntó a los fans qué querían de cara a una renovación de la saga la respuesta fue doble. Por un lado, lo obvio: regreso a la sangre, a la brutalidad, al humor macabro, al sello inequívocamente *Mortal Kombat*. Por otro lado, los aficionados pidieron mecánica de juego en 2D. Es decir, un genuino regreso a las raíces de la franquicia, que en sus tres primeras y más gloriosas entregas plantó cara, en términos de popularidad, al omnipotente *Street Fighter II*. A decir verdad, éramos escépticos con esto último: de acuerdo en que *Street Fighter IV* ha renovado sus raíces estética y jugablemente con un bombazo 2D, pero *Mortal Kombat* siempre ha sido mucho menos versátil, y en la memoria de todos están unos cuantos palos de ciego a lo largo de estos años

Así nos presentamos en las oficinas de Warner Bros Interactive para probar una beta en la que solo se puso a nuestra disposición el modo de combate tradicional, el heredero del arcade: un solo personaje (o una pareja), y a escalar por la pirámide de mostrencos. A nuestra disposición, diez personajes icónicos: Scorpion, Mileena, Reptile, Sub-Zero, Sektor, Nightwolf, Johnny Cage, Kun Lao, Cyrax y Kitana.

Nuestra primera sensación fue de alivio inmediato. Por una parte, la mecánica es realmente 2D. No hay pasos laterales, ni reales ni simulados. Los luchadores están frente a frente y de ese eje no salen, salvo en las lógicas, breves y ocasionales cinemáticas que desatan los golpes especiales. La colisión de golpes y bloqueos de especiales está bastante pulida ya, faltando al menos tres meses para el lanzamiento del juego. Obviamente, sigue siendo un *Mortal Kombat*: carece de la fluidez de un *Street Fighter IV* (o *II*) y es infinitamente menos técnico que un *Soul Calibur*, pero la promesa de Ed Boon de que »



LOS COMBATES POR PAREJAS SON UNA DE LAS GRANDES NOVEDADES DE ESTA ENTREGA

▲▲ **Clásicos de siempre.** Los luchadores han sido rediseñados para que, manteniendo sus características icónicas, tengan al fin personalidades y estilos de lucha completamente únicos.

iba a depurar los controles para que los jugadores novatos disfrutaran, pero los veteranos tuvieran un desafío por delante, no eran solo chulería. Quizás los jugadores de género más encallecidos encuentren como problema los especiales: una barra se va llenando con cada golpe y, una vez completa, desencadena los ya famosos golpes fracturadores donde veremos cómo un luchador provoca severas heridas internas a otro. Estos especiales son muy sencillos de lanzar, nada de complicados combos individuales: una simple pulsación de gatillo y olvídate de las rótulas del enemigo. Pero es cierto que son tan fáciles de lanzar como de interrumpir, así que la cosa queda equilibrada. Quizás la modificación de la mecánica clásica más llamativa que hemos visto es la posibilidad de jugar por parejas, lo que da pie a partidas de hasta cuatro jugadores, aunque en pantalla solo verás los luchadores de dos en dos.

Aquellos con miedo a que *Mortal Kombat* se haya suavizado tras *MK vs. DC*, pueden respirar tranquilos. Este es el *Mortal Kombat* más violento de todos: los fatalities que hemos visto son brutales, humorísticos, grotescos y no escatiman detalles en la exhibición de vísceras, descuartizamientos, decapitamientos y chulería. Nos entusiasmó el empleo del sombrero de Kung Lao como si fuera una sierra mecánica que parte a un contrincante



Escenarios familiares. Es tradición de Mortal Kombat que en segundo plano, en los escenarios, sucedan cosas a menudo ridículamente cómicas o grotescas. La tradición se mantiene en esta nueva entrega.





LA HISTORIA

Viajes en el tiempo auto-referenciales

El argumento del Modo Historia de *Mortal Kombat* juega con el eterno homenaje a los tres primeros títulos de la serie. Después de los eventos acaecidos en *Armageddon*, Raiden está a punto de ser aniquilado por Shao Khan. Para impedirlo, viaja al pasado y le advierte a su yo de entonces, cuando está celebrándose el primer *Mortal Kombat*, de los peligros que corren. Las acciones de los personajes cambian (empezando por la mítica victoria inicial de Liu Kang) y, así, los sucesos de toda la saga (lo que abarca una locura llena de muertes, resurrecciones, zombis, transformaciones en seres cibernéticos, etc.) son modificadas. No sabemos hasta qué punto este arranque afectará al canon de la saga. En cualquier caso, Ed Boon asegura que el argumento estará más trabajado que en otras entregas de la serie.

en dos, para luego exhibir los dos trozos de enemigo como si fueran jamones. Un alivio para el fan.

Este nuevo *Mortal Kombat* es, también, un festival de guiños a los clásicos: en la versión que tuvimos ocasión de paladear hemos podido jugar a un total de seis escenarios que homenajean clarísimamente a otros tantos ambientes de las tres primeras entregas. Mazmorras siniestras, bosques encantados, alcantarillas hediondas, templos oscuros, la mítica pasarela que pasa sobre un abismo repleto de pinchos (por cierto, no hemos podido interactuar con los decorados ni hemos visto escenarios con distintos niveles de altura)... Es decir: el estudio de Boon, NetherRealm, parece tener muy claro que lo que querían los fans de la saga era volver a las tres primeras entregas. Años de plegarias parecen haber sido, al fin, escuchadas. ■

Luchadores descargables. Lejos del asfixiante exceso de luchadores de *Armageddon*, pero con más personajes que en *MK vs. DC*, el roster inicial se completará con contenido descargable.

UNA HISTORIA DE VIOLENCIA

REPASAMOS TODOS LOS TITULOS Y LAS MEJORES ANECDOTAS DEL ICONO PERVERSO DE LOS JUEGOS DE LUCHA

MORTAL KOMBAT

1992

El primer golpe: mortal de necesidad

Con el paso del tiempo es complicado describir el alcance de la popularidad de *Mortal Kombat*, pero lo cierto es que fue algo arrollador, para bien (las secuelas e imitaciones fueron inmediatas) como para mal (fue uno de los primeros juegos que despertaron suspicacias entre los guardianes de la moral por su excesiva violencia). Y sin embargo, la suya es una violencia caricaturesca, inofensiva, acorde con su estética de portada rancia de disco de heavy o de catálogo de figuritas de acción. Su argumento, un plagio con ribetes místicos de la mítica Operación Dragón, en un principio iba a estar protagonizado por un Jean-Claude Van Damme digitalizado, y viendo su carrera.. tiene todo el sentido del mundo.



MORTAL KOMBAT II

1993

La reconfiguración de la violencia

Con la franquicia ya consolidada, *Mortal Kombat II* se reorientó en una dirección gráfica muy interesante: presentó a sus personajes como una especie de monigotes stop-motion que le daban un curioso baño de color irreal a la serie. Aparecen por primera vez luchadores justamente míticos como Baraka o Kung Lao, y el argumento comienza a ramificarse en varias tramas paralelas que complican el siempre confuso canon de la saga. Aparecen también las primeras Babalities y Friendships (variantes paródicas de los Fatalities), así como ejecuciones que interactúan con los soberbios escenarios.





MORTAL KOMBAT 3

1995

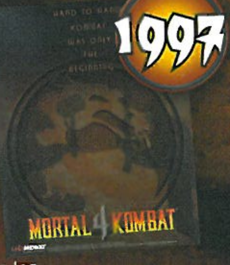
La culminación de los MK clásicos

La tercera entrega de la serie, antes del salto al 3D, supone la culminación de su fase clásica, gracias sobre todo a dos ampliaciones: *Ultimate* y *Trilogy*, que recopila todos los luchadores y escenarios hasta el momento y añade las modificaciones jugables de la tercera parte. Es decir, la aparición de los complejos chain combos, el botón de correr, la barra de agresor y las Brutalities que hacen estallar al luchador que las recibe. Volvemos a los personajes digitalizados y los decorados se orientan, definitivamente, a la subcultura de la serie Z más macabra. Éxtasis gráfico y punto y seguido.



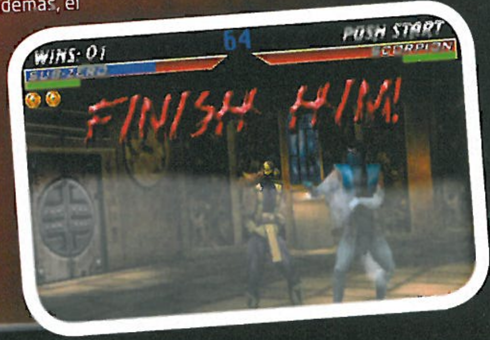
MORTAL KOMBAT 4

1997



Tres dimensiones: pasos en falso

Mortal Kombat 4 llega en un momento complicado para los juegos de lucha en 3D. Solo un año antes, Capcom había lanzado *Street Fighter EX*, muy superior en versatilidad y logros, y un año después llegaría la extraordinaria recreativa de *Soul Calibur*, en 3D reales y dejando en ridículo al resto de los sucesores del fundacional *Virtua Fighter*. *Mortal Kombat 4* es, en realidad, un juego en falsas 2D, ya que los personajes pelean en un solo eje. Pero además, el baño de cara poligonal no beneficia a la estética de la serie, que se vuelve mustia y apagada. *Mortal Kombat 4*, a pesar de la aparición de armas por primera vez, es el juego más apagado de la saga, y eso en términos de *MK* es todo un pecado.



Desde su primera entrega en 1992, *Mortal Kombat* ha estado envuelto en la controversia. Concebido como una respuesta norteamericana a *Street Fighter II*, un año anterior, sorprendió en su día por sus gráficos digitalizados y su tenebrosa ambientación. Pero por encima de todo, por la violencia extrema de sus Fatalities: ejecuciones de los perdedores a las que se accedía a través de un combo de pulsaciones y movimientos. Estas ejecuciones eran brutalmente grotescas: cabezas arrancadas de cuajo, cuerpos que explotaban en pedazos, desmembramientos de todo tipo, festivales de vísceras... Los Fatalities se convirtieron en el sello de identidad de la franquicia, y fueron censurados, ocultados o maquillados en las múltiples versiones domésticas (de la versión de MegaDrive del primer juego podían desbloquearse los Fatalities con un código espe- »

MK MYTHOLOGIES: SUB-ZERO

1997

Comienzan las aventuras de Mortal Kombat

La proliferación de adaptaciones de la franquicia *MK* a comics, películas y demás llevó a un intento de suavizar la violencia en juegos distanciados de la lucha pura y dura. Este es el mejor: una aventura para PSOne con entornos 3D pero jugabilidad completamente 2D, con un catálogo de combos heredados de la saga original y que dotaban a esta peripecia de orígenes sub-zeristas de cierta complejidad en la mecánica de juego. Lo mejor: las cutrérrimas secuencias de vídeo con actores y decorados reales. Hacen que la serie de televisión de *Mortal Kombat* parezca dirigida por James Cameron.

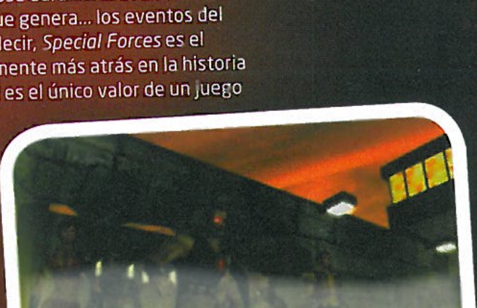


MK: SPECIAL FORCES

2000

Tocando fondo sin fatalities que valgan

Posiblemente, el peor juego de la franquicia, exclusivo de PSOne. Es una aventura en 3D que cuenta cómo el Mayor Jax persigue al criminal Kano, desatándose durante la aventura la brecha interdimensional que genera... los eventos del primer *Mortal Kombat*. Es decir, *Special Forces* es el juego situado cronológicamente más atrás en la historia de la serie. Esta curiosidad es el único valor de un juego de mecánica mediocre y estética indigna de la serie. Tras su lanzamiento, el co-creador de la serie John Tobias se fue de Midway y la compañía se volcó en realizar un *Mortal Kombat* de calidad y en 3D para consola.



MK: DEADLY ALLIANCE

2002

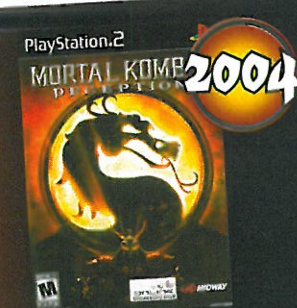
La llegada de la auténtica profundidad

El gran logro de *Deadly Alliance* (que ve el nacimiento de una alianza entre villanos y la primera aparición del terrible Rey Dragón Onaga) no es perfilar las 3D que no funcionaron demasiado bien en *MK4*. De hecho, *Deadly Alliance* sigue siendo un juego en 2D en un entorno 3D, pero lo que sí consigue es multiplicar el catálogo de golpes de los guerreros, dotándoles de dos estilos de lucha cuerpo a cuerpo y un arma blanca, intercambiables de forma inmediata. Eso hace que los combates sean más versátiles, acelerados e imprevisibles que nunca antes en la saga.



MK: DECEPTION

Una decepción relativamente anunciada



Un par de años más tarde llega *Deception*, con solo leves modificaciones jugables: la más llamativa es la inclusión de escenarios con elementos letales, decisión que en su día fue muy discutida. Por lo demás, todo es más grande y más numeroso: el roster de luchadores es de varias docenas de asnos, y los extras son de una variedad espectacular. Desde ajedrez a una versión de *Super Puzzle Fighter II Turbo* con versiones super-deformed de los luchadores, así como una aventura de acción con toques RPG que matiza detalles del caótico argumento.



cial, lo que supuso un impulso en ventas para Sega). Hubo secuelas instantáneas, spin-offs, películas (muy interesantes), serie de televisión y de animación.

Pero también el juego cosechó duras críticas: comparada con *Street Fighter II*, la saga *Mortal Kombat* es rígida, lenta y poco variada. En las primeras entregas todos los personajes tienen los mismos golpes (e incluso el mismo vestuario cambiado de color) y solo se distinguen en los combos. Es un juego objetivamente poco profundo, pero a su manera, hipnótico, vicioso y viciante. Su estética de baratillo, su colorido hortera y provocador, su violencia de tebeo, sus movimientos poco naturales, sus escenarios de cartón piedra... todo da pie a una amalgama de sensaciones contradictorias que intentaremos desentrañar en este exhaustivo repaso a toda la saga *Mortal Kombat*.

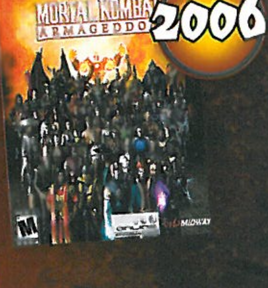
MK: SHAOLIN MONKS — 2005

En parejas se fatalitiza mucho mejor

Shaolin Monks fue el frustrado pistoletazo de salida para una buena idea que no prosperó: lanzar un juego de *Mortal Kombat* cada año, alternando lucha con aventura. Aquí le tocaba a la acción 3D con toques de exploración, en un estimable juego situado entre los eventos del primer y el segundo *MK*, protagonizado por Liu Kang y Kung Lao, y que poseía una competente sección de combate. Combos propios de los personajes, multitud de movimientos especiales, posibilidad de hacer Fatalities a varios enemigos al mismo tiempo (los llamados Multalities) y un divertido multijugador local en cooperativo.



MK: ARMAGEDDON — 2006



El fin de todo el universo conocido

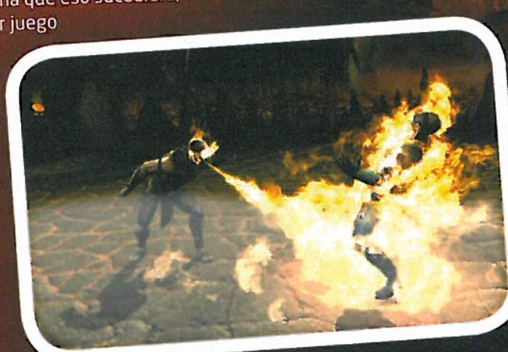
Hasta 62 luchadores disponibles son, como dice la voz en off del narrador, "demasiados". Por eso, Ed Boon planteó un apocalipsis piramidal en el que morirían la mayoría de los luchadores de *Mortal Kombat*. Las consecuencias aún no están claras, teniendo en cuenta que la nueva entrega de la serie es un regreso a sus orígenes argumentales, pero también es verdad que en términos jugables la evolución llegó a cierto tope: reducción de golpes, accesibilidad total, las acostumbradas falsas 3D y posibilidad de crear tus propios Fatalities y luchadores.



MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE — 2008

Superman no desmembrará a Lex Luthor

Este enfrentamiento entre titanes de los universos *Mortal Kombat* y DC se topó con la incomprensión de los fans por una razón muy sencilla: la violencia propia de la saga estaba completamente desdibujada, debido a la naturaleza de los personajes DC. Era una pena que eso sucediera, precisamente, en el primer juego programado para la generación PS3-360. Sin embargo, *MK vs. DCU* es un juego resultón, desde luego no la panacea para el fan, pero sí muy divertido, bruto y accesible: perfecto para noches lluviosas. Una rareza que no entra dentro del canon argumental de *MK*.



MORTAL KOMBAT — 2011





Buenos tiempos para la fatalítica

Y después del holocausto de *Armageddon* y el pequeño respiro de *MK v. DCU* (que estamos seguros que Ed Boon usó como campo de pruebas y globo sonda para esta nueva entrega), es el momento de un auténtico retorno a los orígenes. El argumento nos coloca en los juegos preferidos por los fans, los tres primeros, y la mecánica nos devuelve a la gloria 2D. Vuelven los genuinos Fatalities ultrasangrientos y se aprovecha la potencia de las nuevas consolas: juego on-line, luchadores descargables y alta definición. Han sido varios años de dudas, pero todo parece apuntar a que *Mortal Kombat* vuelve para sacarnos las tripas de cuajo.












YA LLEGAN

24.02.11

CONOCE A TU ENEMIGO

En el mundo de Helghan, no hay sitio donde esconderse. Tendrás que luchar. Y sólo hay una opción de salir vivo de ahí. Ser tan cruel como los Helghast. Y para eso, tendrás que aprender a utilizar sus terroríficas armas, usar sus sanguinarias tácticas, y hacer que su máquina de guerra se vuelva contra ellos. Para sobrevivir en Helghan, necesitas algo más que conocer a tu enemigo. Tendrás que ser tan despiadado como él.

Reserva ya tu Edición Limitada*








PlayStation 3

SONY
make.believe



LANZAMIENTOS XBOX LIVE FEBRERO-MARZO

Hard Corps Uprising verá la luz el 16 de febrero y títulos notables como *Torchlight, Bejeweled Blitz Live, Full House Poker* y un remake en HD de *Beyond Good and Evil* se lanzarán también durante este periodo.



PRIMER DLC ANUNCIADO PARA DRAGON AGE II

Titulado *The Exiled Prince* costará 7 dólares o 560 Microsoft Points y será gratuito para aquellos que reserven la Signature Edition, una de las versiones coleccionistas del juego.



NINTENDO WORLD

EL 3D EN MANOS DE NINTENDO

El próximo 19 de enero se dan todos los detalles sobre el lanzamiento europeo de Nintendo 3DS, que ya ha adelantado mucha información en el Nintendo World japonés.

El próximo 26 de febrero acaba la espera, al menos en el mercado japonés. Será entonces cuando salga a la venta la próxima consola de Nintendo. Se habla de poner en la calle 1,5 millones de 3DS solo en Japón y otros 2,5 millones en América y Europa, cifra que podría antojarse algo corta dado el nivel de expectación que está empezando a suscitar la consola.

Durante la segunda semana de enero se desarrolló la conferencia Nintendo World, un evento que solo se organiza de forma excepcional y que en esta ocasión se centró (aunque no exclusivamente) en el lanzamiento de 3DS, sus posibilidades y juegos que acompañarán a la consola en sus primeros días de vida. Se confirmó el 26 de febrero como fecha de salida, el precio de 25.000 yenes (232 €) para la consola y el de los juegos, que oscilará entre los 4.800 y los 6.000 yenes (de 45 a 65 €).

Sin embargo, la noticia más relevante para los jugadores era el listado de ocho juegos que acompañarán al lanzamiento: *Nintendogs + Cats, Winning Eleven 3D Soccer* (*Pro Evolution Soccer* en Europa), *Combat of Giants Dinosaur 3D, Super Street Fighter IV 3D Edition, Samurai Warriors Chronicle, Puzzle Bobble 3D, Ridge Racer 3D* y *El Profesor Layton y la Máscara Milagrosa*.

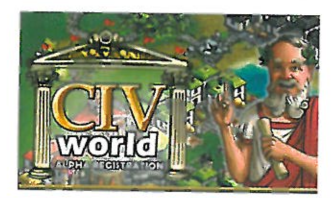
Destaca del listado inicial que haya un solo juego propio de Nintendo y es que la editora japonesa se deja la artillería para el resto del año. Se comentó que en primavera verían la luz juegos como *Steel Diver, Pilot Wings Resort* y el esperadísimo *The Legend of Zelda:*

PARTICIPA
Entra en los sites de Marca Player...

facebook
Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter
www.twitter.com/marcaplayer

BLOGS:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/



CIVILIZATION WORLD INICIA SU PERIODO DE PRUEBA

El salto de la saga *Civilization* a Facebook ha comenzado un periodo de prueba en el que puedes participar si formas un equipo de entre cinco y cincuenta jugadores. Regístrate en su web: > *http://www.2kgames.com/civworld/alpha/*

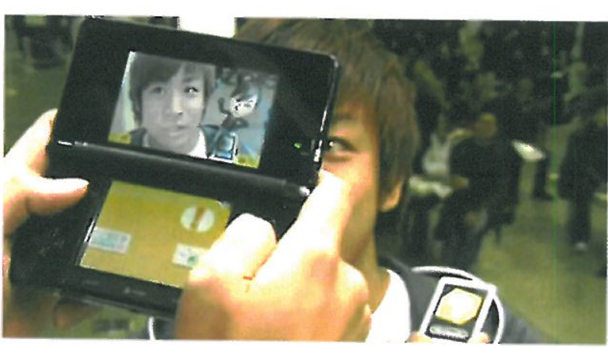
3DS POTENCIA SU USO EN EL EXTERIOR

Nintendo obsequiará los pasos que hagamos con la portátil encima mediante Game Coins, moneda virtual que nos permitirá desbloquear contenido adicional de los juegos.





LA DETECCIÓN DE MOVIMIENTO permite controlar la acción de la pantalla moviendo la consola.



LA REALIDAD AUMENTADA VA a ser clave en muchos desarrollos de la nueva consola de Nintendo.

Ocarina of Time 3DS, mientras que para el verano quedan otros títulos como: *Star Fox 64 3DS* y *Kid Icarus: Uprising 3DS* que tendrán su momento de gloria durante el próximo E3.

Otros muchos juegos quedan pendientes de fecha: *Mario Kart 3DS*, *Animal Crossing 3DS*, *Paper Mario 3DS*, *Resident Evil Revelations*, *Resident Evil: The Mercenaries 3D*, *Dead or Alive Dimensions* (que mostró algunos problemillas de visualización), *Kingdom Hearts 3DS*, *Metal Gear Solid 3D: Snake Eater*, *Splinter Cell: Chaos Theory*, *Inazuma Eleven 4*,... y un largo listado de juegos que se fueron anunciando en la conferencia.

NINTENDO PREVÉ DISTRIBUIR CUATRO MILLONES DE 3DS PARA TODO EL MUNDO

El 19 de enero se celebran las conferencias de Nintendo en Nueva York y Ámsterdam simultáneamente en las que se detallarán precios y fecha de salida para España y en las que estaremos presentes, por lo que te aconsejamos que nos sigas a través de www.marcaplayer.com, nuestro grupo de Facebook y Twitter para conocer más detalles. ■



LAS BATALLAS CON DONKEY exigirán usar los diferentes utensilios desbloqueados.



TODOS LOS VIERNES, DE 23.30 A 0.00 HORAS

Recuerda que ahora puedes escuchar nuestro propio programa de radio, Marca Player FM, que se emitirá todos los viernes de 23.30 a 00.00 horas en Radio Marca. Junto al equipo liderado por José de la Fuente, os traemos la primera red social de videojuegos en la radio. También puedes oír nuestro podcast en Facebook, iVoox e iTunes.



ivoox audiokiosco



iTunes

RADIO MARCA

96.8	Alicante
90.9	Almadén de la Plata (Sevilla)
101.8	Almansa (Albacete)
99.5	Almería
89.1	Barcelona
106.2	Bilbao
90.4	Cáceres
101.6	Cádiz
105.5	Castellón
102.9	Córdoba
89.2	Coruña
104.5	Guadalajara
90.6	Hellín (Albacete)
97.7	Huelva
98.7	Ibiza
93.6	Lanzarote
88.2	Las Palmas
100.6	León
103.5	Madrid
94.6	Madrid Norte
94.2	Madrid Noroeste
92.7	Madrid Sur
96.9	Málaga
91.6	Mallorca
102.1	Menorca
89.3	Orense
98.8	Palencia
105.6	Pamplona
103.5	Pontevedra
104.6	Radio Aquí Toledo
90.6	Rioja
106.3	Rioja Baja
93.7	San Juan (Alicante)
94.1	San Sebastián
91.5	Santa Cruz de Tenerife
94.2	Santander
106.9	Sevilla
98.8	Solo Radio Cartagena
101.3	Solo Radio Cieza
104.2	Solo Radio Jumilla
88.9	Solo Radio Murcia
87.6	Solo Radio Noroeste Cehegín
90.0	Solo Radio Torrepacheco
97.7	Tenerife Norte
97.8	Tenerife Sur
101.9	Tortosa (Tarragona)
90.9	Valencia
101.5	Valladolid
101.9	Vigo
87.6	Zaragoza



R.U.S.E. LANZA SU SEGUNDO DLC

Tras el reciente lanzamiento del contenido gratuito *The Manhattan Project*, Ubisoft acaba de sacar a la luz un nuevo contenido descargable para su notable juego de estrategia bajo el título *The Chimera Pack*.

NUEVOS DETALLES DE SFIV 3D EDITION

El evento Nintendo World celebrado en Tokyo ha desvelado nuevos detalles de este título de lanzamiento para la 3DS: ofertará 35 luchadores de inicio, tendrá modo online, arcade e historia.

GUÍA PRÁCTICA

¡HAZ USO RESPONSABLE DE LOS VIDEOJUEGOS!

Disfrutar de los mejores títulos sin riesgo alguno es fácil si aprendes a interpretar el código PEGI y, además, sigues estos útiles consejos.

A pesar de que el código europeo PEGI (Pan European Game Information) está considerado el mejor sistema de identificación de contenido del mundo de los videojuegos, muchos de los padres son incapaces de percatarse todavía del significado de estos símbolos mostrados en las carátulas. A parte de aprender a indentificar estos signos, la mayoría de los profesionales del sector coinciden en los demás consejos que dan a los padres y madres a la hora de comprar los videojuegos: estos consisten en la supervisión de la compra e instalación; así como en establecer normas de uso referidas al tiempo y los contenidos, concienciar a los niños de la importancia de proteger su privacidad y mantener actualizados los programas antivirus en el equipo. > *Por Alejandro Peña*

PARA QUE NINGÚN VIDEOJUEGO TE PILLE POR SORPRESA


Representaciones de desnudez y/o referencias sexuales.


Representaciones consideradas discriminatorias.


Puede contener escenas y sonidos que asusten o den miedo a niños.


Representaciones que fomentan el juego de azar y/o las apuestas.


Contiene escenas que incluyen referencias a drogas.


El juego puede jugarse en línea a través de Internet.


Contiene palabrotas y/o expresiones malsonantes.

El código PEGI utiliza dos clases de símbolos: Los sellos de la edad se rigen por un código de colores como el de los semáforos (abajo) y los prescriptores de contenidos (izquierda) acompañan a los de edad para especificar, cuando sea necesario, el tipo de contenido que puede ser susceptible de análisis.

SELLOS DE EDAD



Los videojuegos clasificados para 3 y 7 años toman el color verde al ser aptos para la mayoría de públicos.


Los videojuegos clasificados para 12 y 16 años toman el color naranja al ser aptos a partir de la adolescencia.

18 — Los videojuegos clasificados para mayores de 18 años toman el color rojo como indicación de un contenido explícito apto solo para adultos.

MY FIREPLACE

MONTA TU CHIMENEA CON LA WII



Continental Producciones es un estudio gallego que está arrasando en Europa y Norteamérica con su chimenea virtual: *My Fireplace* es una sencilla aplicación disponible para su descarga a través de WiiWare desde el pasado 17 de diciembre y que, sorprendentemente, está siendo todo un exitazo ya que son miles las personas que lo han adquirido, colocándose en tan solo un mes en la lista de los 10 juegos más comprados de la plataforma digital. Este y otros títulos 'Made in Spain' como *Zombie Panic in Wonderland*, de los valencianos Akaoni, o *Nyx Quest* del estudio vallecano Over the Top Games, están demostrando, a base de numerosas ventas y prestigiosos galardones, que nuestro país está a la vanguardia de los desarrolladores 'indie'.



DESDE LA RED

David Caballero

www.gamereactor.es

CARA E, CARA A

¿Trastorno de identidad disociativo? ¿Síndrome de Gollum? Las grandes editoras pasan largas temporadas con síntomas parecidos, dejando a los seguidores de sus juegos sin saber qué esperar de su siguiente anuncio, de su nueva promesa. La verdad es que en los últimos años no sé por dónde coger a EA. Me tiene algo desconcertado, capaz de hacer lo mejor y lo peor. Quitando la 'morralla', sus títulos de series de primer nivel y sus decisiones transcendentales, no han mantenido equilibrio o lógica alguna, como si se improvisara demasiado o no existiera confianza por momentos.

2011 no es sino la confirmación de lo bien que funcionó la operación con Bioware, con la vuelta espacial de *Mass Effect* y *Star Wars* o el retorno de *Dragon Age*. El espacio va bien, y ahí está *Dead Space 2* para probarlo. La revitalización de *NFS* también ha sido estupenda, con las variantes arcade y realista alternándose a un gran nivel. Pero, ¿qué ha pasado con *SSX*? ¿Por qué había que borrar parte de su identidad y cubrir, también, el snowboard de ese gris militar que de exagerado mermó *Medal of Honor*? Luego te acuerdas, con la vuelta de *Tiger Woods* y el trabajo anual que invierten en mejorarlo, de *Grand Slam Tennis*. ¿Qué ocurrió? El resultado fue muy competente y serviría para continuar en Wii y ahora PS3, pero ya nadie se acuerda.

EA innovó como pocas con *Mirror's Edge*, desaparecido en favor de continuar el también excelente *Battlefield*. Y con *Boom Blox*, el exitazo familiar de Spielberg, director al que no supieron 'explotar' con el otro proyecto que nunca llegó a buen puerto. *FIFA* creció hasta ser el mejor y *NBA* se deshinchó hasta ser incapaz de llegar a las tiendas. EA acertó con varias apuestas en Wii y luego se enfurruñó y abandonó la plataforma, para ahora subirse por los pelos a al tren de Nintendo 3DS donde ya tienen varias plazas sus competidores. EA es hoy en día tan grande como impredecible.







ISAAC LLEVA EL TERROR AL ESPACIO.

La pesadilla ha vuelto. Pero esta vez, Isaac está al mando. Con nuevas armas y habilidad en gravedad cero, ahora es el momento de que sus enemigos sientan el miedo.

DEAD SPACE 2





Compra Dead Space 2 Limited Edition para PS3 y recibe gratis Dead Space Extraction para PlayStation MOVE*.

* Válido hasta final de existencias.

A la venta 27.01.11

deadspace.es

DESCÁRGATE YA LA DEMO















VISCERAL GAMES

© 2011 Electronic Arts Inc. Ea, el logo de EA y Dead Space son marcas registradas de Electronic Arts Inc. "", "PlayStation", "PS3", "PS3", "PlayStation Move" y "" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todas las demás marcas son propiedad de sus respectivos dueños.



PRONTO DEVIL MY CRY 4 EN IPHONE

Capcom ha anunciado que *Devil May Cry 4: Refrain*, la versión para iPhone del notable juego de acción y aventuras, saldrá a finales de enero por 6,99 dólares.



ANGRY BIRDS DA EL SALTO A PSN

Tras su éxito mundial en las plataformas de Apple, el título desarrollado por Rovio Mobile ya se encuentra disponible en PSNetwork, en la sección Minis.

POKEMON BLACK&WHITE FECHADO EL 4 DE MARZO

El que fuera el mayor lanzamiento para la portátil de Nintendo durante 2010 en Japón verá la luz finalmente en Europa seis meses más tarde, el 4 de marzo. El título llevará la fórmula 'cazamonstruos' más allá mejorando las animaciones en combate.

PIRATERÍA

PS3: LOS PIRATAS ALZAN LA BANDERA DE GUERRA

Con millones de unidades vendidas y cuatro años en el mercado europeo, Sony se enfrenta a la temida piratería. Un problema que puede tomar catastróficas proporciones. Permitiría instalar en la consola otros sistemas operativos ejecutando en ella software casero.

La consola de Sony ha sido la que más se ha resistido, de las máquinas de la última generación, a caer en manos de la piratería. Durante sus cuatro años de vida la seguridad del chip Cell de Sony ha surtido efecto, algo que ni Xbox 360 ni mucho menos Wii pueden decir. Sin embargo, hace escasos días saltaba la noticia, en el Chaos Communication Congress de Berlín, de que el grupo de hackers 'FailOverflow' había creado un sistema para romper las ataduras de PlayStation 3 que hacen imposible la ejecución de cualquier otro software que no sea original y admitido por Sony.

El código de marras es algo así como una llave maestra para desbloquear por completo el sistema de la consola, una ventana expuesta a la piratería que no se solucionará mediante una actualización del firmware ni tampoco lanzando un nuevo modelo. De momento se sabe que la única forma de solucionarlo es cambiando el hardware entero, algo que, con millones de unidades en el mercado, evidentemente no se plantean hacer.

Ahora la compañía nipona ha decidido emprender acciones legales contra los usuarios que destaparon y explotaron este error de seguridad conocido ya por muchos como el 'PS3 Epic Fail'. A la par que buscan soluciones para la mencionada vulneración, la compañía ha solicitado la restricción temporal de la web del usuario Geohot y del grupo de hackers 'failOverflow'. A sí mismo, ha denunciado a algunos de los 'artistas' relacionados con el 'hackeo', presentando dos demandas a un juzgado de California en las que acusa a estos de vulnerar el Copyright digital de la multinacional y de haber incurrido en un delito grave de fraude y abuso.

GEOHOT: EL PIRATA DE IPHONE

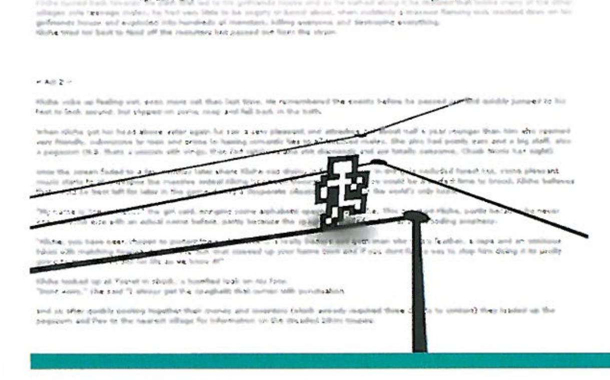
George Francis Hotz, alias Geohot, con tan sólo 21 años de edad, se ha hecho famoso por ser el responsable de desbloquear el IPhone, permitiendo que otros programas ajenos a Apple se puedan ejecutar en el teléfono. Se esperaba que el padre del 'jailbreak' acabase por dar con la clave para desbloquear la consola de Sony y así ha sido. Ahora está acusado, junto con el grupo de hackers llamado 'FailOverflow', de piratear el firmware 3.55 de PS3.



GEORGE HOTZ, con un IPhone.

Habrá que esperar para ver si este nuevo litigio da la razón a Sony y si, efectivamente, las actualizaciones solucionan su 'Epic Fail' o no. > *Por Alejandro Peña.*

El 'indie' del mes



LA DECONSTRUCCIÓN DEL RPG

The Linear RPG no se puede definir como un videojuego. Es más bien un concepto, una demostración de que un género tan complejo como el de los RPG se puede deconstruir hasta dejarlo en su mínima expresión. En él no existen habilidades ni enemigos, tan solo tres elementos que son los que podrían definir el género: la historia, la subida de nivel y el riesgo de muerte. Controlas a un personaje que tiene que avanzar por una línea, de un punto a otro. A medida que caminas vas ganando experiencia y subiendo de nivel, pero también perdiendo vida. Y a medida que subes de nivel vas aumentando tu máximo de vida y también los puntos necesarios para aumentar de nuevo tu nivel. Recuperas tu vida al final de cada línea, pero nunca conseguirás ir del tirón hasta el final, por lo que tienes que ir y volver hasta poder completarla del todo. ¿Y la historia? Detrás de tu personaje y de las líneas, en forma de texto puro. ¿Se necesita algo más para definir un RPG? Probablemente no, y por eso este título es tan curioso. Como Miró hizo en su día con la araña, que definió con un punto y seis líneas. Puedes jugarlo completamente gratis a través de la web:
> ***www.sophiehoulden.com/games/thelinearrpg/***



NUEVOS DETALLES DE SILLENT HILL 8

En *Sillent Hill Downpour* el pueblo creado por Konami será más protagonista que nunca y la entrega tendrá un argumento original pero fiel al estilo clásico.



SONY PUBLICA UNA LISTA CON 20 TÍTULOS EXCLUSIVOS PARA ESTE AÑO

La lista recogida en su blog oficial destaca la presencia de *The Last Guardian* para finales de año; *Killzone 3* para este mes de febrero; *Resistance 3* para el 6 de septiembre y los nuevos *SOCOM*, *Uncharted 3* y *Yakuza 4*. Con esto, la mayoría de franquicias importantes de PlayStation harán su aparición este año.

PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

UN AÑO MARCADO POR EL NÚMERO 3

¿Es este el mejor año de la historia de los videojuegos? No es la primera vez que se escucha esto. Lo cierto es que 2011 será un año repleto de secuelas de lujo aunque de escasa originalidad.

Si comenzamos a citar los más importantes juegos que están por venir en el presente año, no son pocos los títulos que llevan a sus espaldas el número tres: *Resistance 3*, *Uncharted 3*, *Dirt 3*, *Gears of War 3*, *Killzone 3*, *F.E.A.R 3*, *Battlefield 3*, *Mass Effect 3* y *Diablo 3* son los más sonados. Según muchos este 2011 puede convertirse (al menos sobre el papel tiene toda la pinta) en uno de los mejores años de la historia de los videojuegos. Las consolas de esta generación están ya totalmente consolidadas y recibiendo los títulos más potentes de sus franquicias más famosas. A su vez, las nuevas máquinas que están por llegar, como Nintendo 3DS, prometen potenciar el devenir del sector, al igual que las nuevas sagas que estas traigan consigo.

No obstante, echaremos de menos más originalidad por parte de las compañías con más capacidad de sacar videojuegos al mercado. Y es que parece que ninguna tiene previsto (salvo las sorpresas que todo año suele deparar) arriesgarse demasiado con nuevas y originales ideas. Tan solo la siempre imprevisible escena 'indie' nos traerá, como casi siempre, alguna que otra grata sorpresa para demostrar a la industria que no todo está inventado, que nuevas ideas son posibles.

En resumidas cuentas: ojo a tu economía particular, pues parece que pasaremos por caja más de lo que sería aconsejable. > *Alejandro Peña*

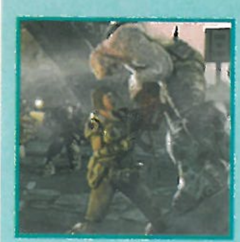
LAS MEJORES TRILOGÍAS:



MASS EFFECT 3

(PC, PS3 Y 360) Q4 2011

Una raza de terribles máquinas de más allá del espacio conocido ha comenzado la destrucción de la raza humana. Shepard será la única esperanza de la Galaxia para recuperar la Tierra.



GEARS OF WAR 3

(360) Q4 2011

Año y medio después de la destrucción de Jacinto, no solo los soldados entrenados, sino también cada hombre y mujer capaz de caminar y sostener un arma lucha contra la horda Locust y Lambent.



UNCHARTED 3

(PS3) 1 - 11 - 2011

Nathan Drake viajará esta vez por toda Europa y Oriente Medio en busca de la riqueza de una ciudad perdida. Su aventura le llevará a luchar en un intento desesperado por salvar su vida.



RESISTANCE 3

(PS3) 6 - 9 - 2011

El regreso de la saga de Insomniac nos pondrá en la piel de un nuevo protagonista, Joseph Capelli, que tendrá que tomar la iniciativa contra un mundo gobernado por las Quimeras y nuevas amenazas.









PERSONA 3 VERÁ LA LUZ EN EUROPA

El aclamado RPG, *Persona 3 Portable*, llegará finalmente a nuestro continente. La compañía Ghostlight lo distribuirá a lo largo de 2011, aún sin fecha exacta.



APLICACIÓN DE SONY EN IPHONE

La compañía japonesa ha lanzado la aplicación gratuita PlayStation para iPhone, iPod Touch y Android. Ya puedes 'logearte' en PSN con el móvil.

EN CAMINO NUEVA PELÍCULA Y JUEGO DE JAMES BOND

Aunque MGM Studios atravesaba por dificultades financieras, se ha confirmado que Daniel Craig protagonizará la 23ª película de la franquicia que se estrenará el 9 de noviembre de 2012 y vendrá acompañada de su propio videojuego.

TENDENCIAS

¿ESTAMOS EN LA EDAD DE PLATA DE LOS JUEGOS EN 2D?

Vivimos en los últimos años un repunte en el número y calidad de las producciones en dos dimensiones, especialmente por parte de Nintendo y de los desarrolladores indie.

En una época en la que algunas de las grandes compañías del sector están empeñadas en sacar las 3D adelante es curiosa la proliferación cada vez más elevada de mecánicas de juego en 2D.

Durante los últimos años hemos visto el resurgir del éxito de los juegos en 2D, especialmente los de plataformas y en scroll horizontal. Títulos como *New Super Mario Bros Wii, Donkey Kong Country Returns* o *LittleBigPlanet* y descargables como *Braid* o *World of Goo* han copado listas de ventas y premios de crítica. Juegos que se han convertido en auténticos referentes en los últimos años y que forman parte de la que podría ser la edad de plata de los juegos en 2D. Pero, ¿cuáles son las razones de su éxito?

La primera es, posiblemente, la búsqueda por parte de las compañías del público menos habitual, de aquel que no se apaña con dos joysticks y busca algo más sencillo, algo que le recuerde "al Mario de toda la vida". Un plataformas clásico de los que puede incluir innovaciones dentro del género como *Kirby: El Reino de los Hilos*.

La segunda razón parte de un enfoque menos marketiniano y más de desarrollo. Las plataformas de descarga y las páginas de juegos gratuitos están repletas de títulos en 2D, como *Castle Crashers* o *Canabalt*. Los desarrolladores optan por una jugabilidad en 2D como homenaje al píxel y a las mecánicas de los año 80 y 90. Un homenaje que simboliza también una reacción frente a las superproducciones, que pecan de una profunda falta de originalidad. También los pequeños estudios optan por las 2D por la falta de recursos técnicos. El desarrollo, por lo general, es más accesible que el de los juegos en 3D, con motores de físicas más complejos en los que moverse en tres ejes.

Ese homenaje de la comunidad indie también llega a las grandes compañías como Nintendo o Sega, que han descubierto que la nostalgia funciona muy bien en ventas y que puede devolver el prestigio perdido. Solo hay que ver a Sonic, parece otro desde que llegó al mercado *Sonic Colours*. > *Por David Navarro*





LA EDAD DE ORO DE LAS 2D

Si hubiese que determinar unas fechas en las que situar el momento de mayor esplendor de las 2D podría decirse que comienza con el lanzamiento de *Super Mario Bros*, en 1985, por razones obvias. En los años siguientes llegarían títulos del peso de *Bionic Commando, Golden Axe, Sonic The Hedgehog* o *Street Fighter II*, la mayoría ligados a las recreativas o a las consolas de 8 y 16 bits. La decadencia empezó con *Virtua Fighter* en 1993 y culminó con la llegada de las consolas de 32 bits. Hubo un pequeño repunte con juegos como *Metal Slug* o *Castlevania: Symphony of the Night*, pero llegaron tarde a la edad de oro.







CHAMPIONS ONLINE SERÁ GRATUITO

El MMORPG de Atari y Cryptic Studios expandirá sus opciones de pago para incluir el sistema de microtransacciones de los juegos 'free2play' desde el 25 de enero.

SNIPER: GHOST WARRIOR 2 EN DESARROLLO CON CRYENGINE 3

La crítica no acompañó al mejorable *Sniper: Ghost Warrior,* pero cosechó un número de ventas notable. Ahora su productor, Michal Srocynski, ha revelado que su secuela será lanzada en PC, Xbox 360 y PS3 contando con CryEngine 3 para potenciar sus gráficos.

TENDENCIAS

ASÍ ES UN ÁNGEL VISTO POR NIPONES

El Shaddai es un título japonés de estética bizarra y temática cristiana. Entre el cielo y el infierno pero con marcado sabor clásico.

El *Shaddai* promete ser uno de los juegos visualmente más rompedores de la actual generación. El jugador encarnará el papel de Enoch, un ángel encargado de restaurar el equilibrio del Universo derrotando a los ángeles caídos. ***El Shaddai*** resulta llamativo no solo por su apariencia, sino también por su jugabilidad. Gracias a los avances del E3 y del Tokyo Game Show sabemos que las plataformas 2D tendrán un gran peso en su desarrollo, pero también habrá zonas de saltos en 3D y peleas con el sabor de los beat em up más nostálgicos.

Destaca además su temática, que repasa los principios del Dios monoteísta de la cultura judeocristiana y los somete a un filtro de estética nipona: el protagonista presenta un aspecto algo andrógino y su némesis, el demonio, aparece con chaqueta y con un móvil. El juego saldrá en Japón el 28 de abril, aunque en occidente no hay nada confirmado. Esperemos que nos llegue con no mucho retraso. > *Daniel Matas Caballero.*



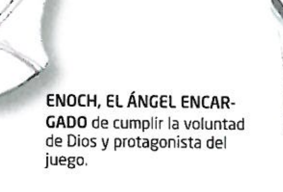






¿DE DÓNDE VIENE EL NOMBRE DEL JUEGO?

El término 'El Shaddai' hace referencia a uno de los nombres judaicos de Dios. Aunque el juego de Ignition Entertainment aprovecha el imaginario cristiano para dibujar su particular mundo, las visiones del más allá que muestra se alejan bastante de los estereotipos estéticos religiosos, pero se queda con la esencia y lo fusiona con oníricas visiones del Nirvana. Añadiéndole a esto una música relajante y celestial, ya tenemos el juego chill out perfecto.



ENOCH, EL ÁNGEL ENCARGADO de cumplir la voluntad de Dios y protagonista del juego.



LA INDUSTRIA HABLA...

Manuel Moreno
FX Interactive

LA NUEVA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS: OTRA OPORTUNIDAD PARA ESPAÑA

Que los videojuegos son la primera industria del entretenimiento audiovisual e interactivo ya no es una sorpresa para nadie. Los 1.200 millones de euros facturados en 2009 suponen el 53% del mercado total del entretenimiento y superan la suma de lo registrado por la taquilla de cine, DVD y música grabada (1.094M€). El cine y la música necesitaron cien años para ser lo que son hoy en día. Los videojuegos lo han logrado en poco más de veinticinco.

Este vertiginoso crecimiento no se puede explicar sin la irrupción de Internet, diez años atrás. Sin embargo, Internet, la palanca clave del enorme crecimiento de la industria, es ahora la responsable de su primera gran metamorfosis. Los cambios de ciclo precedentes se basaban en la adopción de nuevas plataformas de juego (atari, spectrum, amstrad, pc, consolas...) pero todos se sustentaban en la venta en retail.

Con la llegada de la banda ancha y la adopción masiva de Internet han surgido multitud de nuevos modelos de negocio como alternativa al mercado tradicional: los social games liderados por Facebook (250 millones de jugadores); los MMO como *World of Warcraft* (12 millones de jugadores pagando 13€/mes por suscripción); los freetoplay (con sus ingresos multimillonarios por la compra de bienes y servicios virtuales); el cloud gaming de Onlive; el game advertising de Gaikai; el TV Gaming de Playcast o los freegames como nuevo soporte publicitario. Todos ellos encuentran en Internet el socio perfecto para desarrollar nuevas formas de ingreso. Y aquí viene lo bueno: muchos de estos modelos podrán convivir juntos siendo rentables, incluido el retail, ya que no habrá una única plataforma válida para la venta de los contenidos digitales. Esto ha sido algo muy difícil de entender por los grandes "players" del mundo offline, acostumbrados a operar sobre un único modelo.

España tiene una segunda oportunidad de subirse a este nuevo tren, de volver a ser una potencia creadora de contenidos y asaltar la posición dominante de los líderes del mercado. Y en FX apostamos por adaptarnos al nuevo paradigma y competir por estar en el grupo de cabeza de la que será sin duda alguna, la nueva industria del videojuego.

TOP5

2011 acaba de comenzar y estos son los juegos más esperados por vosotros para este año, votados en la red social Facebook:



1 MASS EFFECT 3

LA TIERRA AMENZADA

El viaje del Comandante Shepard llegará a su fin con la tercera parte en la que veremos a la Tierra atacada por una raza de máquinas. Su ambientación continuará siendo más oscura, pero se ha confirmado que contendrá más dosis de humor y será más ligero y divertido.

2 ELDER SCROLLS V

NUESTRA SAGA FETICHE

El retorno de Bethesda al mundo que en 2006 fue juego del año. Llevará por nombre *Skyrim*, está fechado para el 11 de noviembre y poco se conoce aún sobre él salvo el trailer recientemente lanzado.



3 L.A. NOIRE

TU CARA LO DICE TODO

El prometedor título de Rockstar, con una estética parecida a la serie 'Mad Men' saldrá en abril y pondrá su mayor énfasis en la animación facial, ya que a través de los gestos de las caras podremos intuir los pensamientos de la persona interrogada.

4 GEARS OF WAR 3

SALVAR 'SERA' ES POSIBLE

El juego finalizará la trilogía de Marcus Fénix, pero la serie continuará en forma de 'spin-offs'. Un año y medio después de la destrucción de Jacinto, solo las tribus de humanos resistentes e independientes luchan por sobrevivir.

5 UNCHARTED 3

LA ATLANTIS DEL DESIERTO

Nathan Drake y su mentor Victor Sullivan se embarcarán en un osado viaje al desierto de Arabia, donde tendrán que sobrevivir ante una organización secreta y su líder.



PORTAL 2 COMPATIBLE CON RAZER HYDRA EN PC

El genial título de Valve tendrá niveles exclusivos pensados para el control por movimientos de Razer Hydra desarrollado por Sixense. Se lanzará un pack del juego con el mando solo para compatibles.



DATOS DEL NUEVO JURASSIC PARK

Telltale Games ha revelado que será una aventura gráfica con un ritmo similar al de *Heavy Rain*. Será descargable y estará ambientado entre las dos primeras películas.



¡QUE EMPIECE EL VICIO!

Por Scott Steinberg

¿Cansado de pagar 60 o 70 eurazos para ver a zombies o ninjas bailando en tu televisión o el monitor de tu ordenador? Cambia tus canales de distribución. Las nuevas tendencias en la distribución, que incluyen recortes en los gastos de producción y permiten mayor innovación, están ofreciendo, de repente, un puñado de juegos que cubren casi todas las temáticas y a unos precios insultantemente bajos. ¿Qué incluyen estas novedades?

Descargas online. Cualquier iPhone o teléfono Android ofrece un catálogo interminable de juegos a la carta. Pero ahora también las consolas y los ordenadores tienen una abundante oferta. Tres ejemplos: *Puzzle Agent, DeathSpank o Hand Corps: Uprising*. ¿Ya no tienes el juegazo del mes coleccionando polvo a la semana de comprarlo? Hoy en día también es común alargar la vida de las novedades con más aventuras, misiones o mapas.

Juegos por episodios. Después de varios intentos fallidos, los juegos episódicos -distribuidos en pequeñas y periódicas dosis- están de vuelta en todas las plataformas, ya sea PC (*The Silver Lining*) o Wii (*Pearl Harbor Trilogy*). Que franquicias como Sonic, de repente, se pongan a trocear sus aventuras es una señal.

Títulos gratuitos. ¿Quién necesita dinero? Newgrounds, Shockwave o Kongregate son webs que alojan miles de juegos gratuitos y que nos permiten jugar desde el navegador. Los MMO gratuitos, entre los que se cuentan *Free Realms* o *MapleStory* ofrecen vastos mundos virtuales que puedes explorar junto a miles de tacaños como tú.

Juegos sociales. Las apuestas casuales -*FrontierVille, Pet Society, Happy Aquarium*- no solo están atrayendo a decenas de millones de jugadores en redes sociales como Facebook. No cuestan un duro, no requieren experiencia previa en el mundillo y (¡aleluya!) están diseñados para poder ser disfrutados en cortos paréntesis de tiempo. Una de las pequeñas causas por las que la productividad de las oficinas sigue cayendo en picado.





Apaga la consola

CINE 4 DE FEBRERO



LA TRAMPA DEL MAL

Basada en una historia de M. Night Shyamalan, cinco personas anónimas se quedan atrapadas en un ascensor de un gran edificio. Al poco de detenerse comienzan a suceder cosas extrañas. Según parece uno de ellos no es quien dice ser...

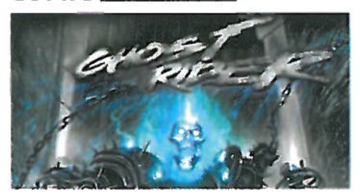
CINE YA EN TU SALA



THE GREEN HORNET

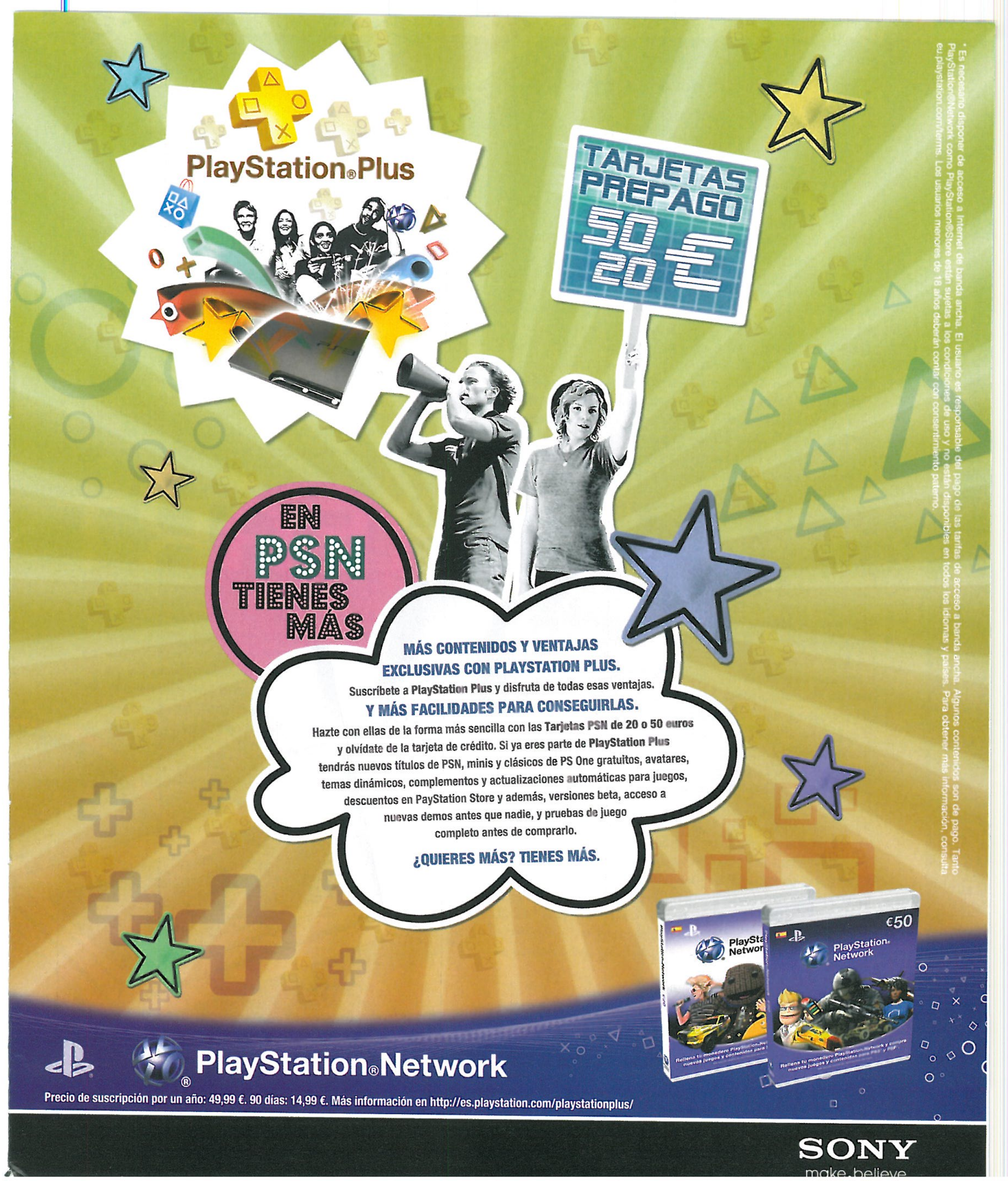
De noche, Britt Reid (Seth Rogen), heredero del gran imperio periodístico creado por su padre, decide combatir el crimen como un superhéroe enmascarado conocido como The Green Hornet. A su lado en la aventura estará el experto en artes marciales Kato.

CÓMIC YA A LA VENTA



GHOST RIDER: DANNY KETCH

¿Qué le ocurrió a Danny Ketch? El que fuera el segundo Motorista Fantasma ha regresado más oscuro y temible que nunca. Javier Saltares y Simon Spurrier profundizan en la figura de este olvidado espíritu de la venganza.



PlayStation®Plus
TARJETAS PREPAGO
50 €
20 €
EN PSN TIENES MÁS
MÁS CONTENIDOS Y VENTAJAS EXCLUSIVAS CON PLAYSTATION PLUS.
Suscríbete a PlayStation Plus y disfruta de todas esas ventajas.
Y MÁS FACILIDADES PARA CONSEGUIRLAS.
Hazte con ellas de la forma más sencilla con las Tarjetas PSN de 20 o 50 euros y olvídate de la tarjeta de crédito. Si ya eres parte de PlayStation Plus tendrás nuevos títulos de PSN, minis y clásicos de PS One gratuitos, avatares, temas dinámicos, complementos y actualizaciones automáticas para juegos, descuentos en PlayStation Store y además, versiones beta, acceso a nuevas demos antes que nadie, y pruebas de juego completo antes de comprarlo.
¿QUIERES MÁS? TIENES MÁS.
€50
PlayStation® Network
PlayStation®Network
Precio de suscripción por un año: 49,99 €. 90 días: 14,99 €. Más información en http://es.playstation.com/playstationplus/
* Es necesario disponer de acceso a Internet de banda ancha. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algunos contenidos son de pago. Tanto PlayStation®Network como PlayStation®Store están sujetas a los condiciones de uso y no están disponibles en todos los idiomas y países. Para obtener más información, consulta eu.playstation.com/terms. Los usuarios menores de 18 años deberán contar con consentimiento paterno.
SONY
make.believe

El retorno de lo retro

por Antonio Carrasco

Al igual que las modas son recurrentes y cíclicas (os recomiendo que le echéis un ojo a algún film de terror de la factoría Hammer y os fijéis en el vestuario) llevamos unos años en el sector del ocio electrónico en el que los videojuegos de la vieja escuela causan casi tanto furor como la más lograda superproducción con calvos y anabolizados soldados espaciales o gachíses asiático-americanas de generoso escote y culo prieto.

Ahora bien, el retorno de lo retro puede deberse a varios factores. En primer lugar podemos entender lo retro en el videojuego moderno como un homenaje a los clásicos de los 80 y comienzos de los 90 a los que jugaron los niños que ahora se dedican a diseñar arcades pixelados o juegos de carreras con cámara cenital. En este grupo podríamos meter títulos como Donkey Kong Country Returns (y gran parte del catálogo de Wii), Sonic 4 y, en el colmo de la modernidad, las dos últimas entregas de Mega Man, en las que no sólo se ha respetado la jugabilidad a prueba de nervios de la saga, sino que se ha optado por mantener los gráficos de la generación NES y los bips analógicos que tan pingües beneficios dieron al colectivo de los otorrinolaringólogos.

Otra forma de entender lo retro está en las limitaciones técnicas de determinada máquina, que pueden propiciar el desarrollo de títulos que recuperan las perspectivas isométricas y los gráficos pixelados como fundamento para ahorrar en costes de desarrollo, a la par que lanzan un guiño a la fibra sensible de los jugadores old-school. Podríamos hablar de juegos modernos que han asaltado los dos dispositivos más modernos hasta la fecha, el iPhone y el iPad, como Game Dev Story, FixPix y tantos otros nombres que hace un lustro no habrían pasado jamás de ser un juego flash de medio pelo en webs como Kongregate (donde estáis tardando en encontrar un juegazo llamado "Don't shit your pants").

Y por último podemos entender el retorno a lo retro como una forma de algunas compañías de recuperar el prestigio perdido reviviendo clásicos defenestrados que por unos u otros motivos se alejan de las modas de hoy día, como sería el caso de los revival de las aventuras gráficas y, en menor medida, las conversacionales, donde habría que recordar el homenaje que Treyarch brindó a Zork en en Call of Duty: Black Ops. De esta forma podemos rejugar (y recomprar) juegos como The 7th Guest o Monkey Island 2: LeChuck's Revenge cómodamente y sin movernos de casa.

¿Qué futuro hay para lo retro? Como hemos dicho al inicio del artículo, el mismo que el de las modas que vienen y van, parafraseando a I.P., como una ola. Sin embargo resulta curioso que en el mundo de los videojuegos, y esto es algo que la crítica deberíamos hacernos mirar, nos vanagloriemos de que cada día salgan más remakes de juegos de la época de la NES o del 486 y que en otros sectores del ocio como el cine la gente no tenga ganas más que de regurgitar tras abochornarse con el enésimo remake de la Psicosis de turno.



Todo trasto de antaño fue mejor

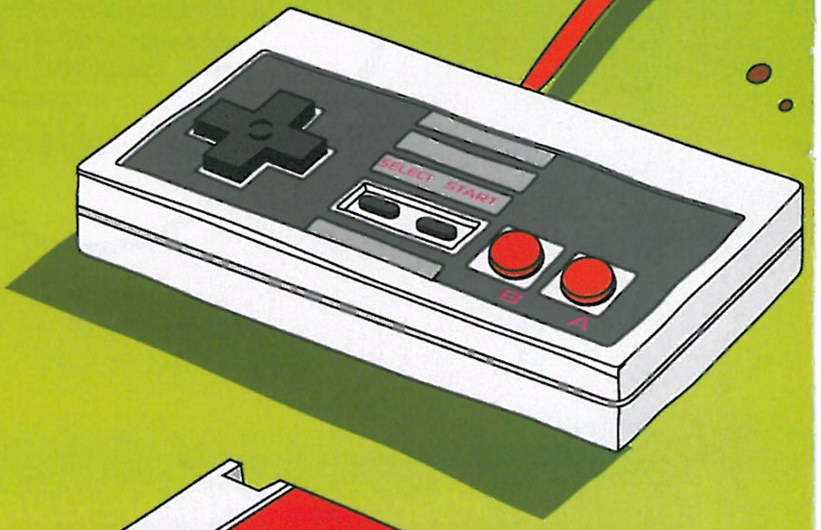
Por Kristian

Es curioso lo que la perspectiva provoca en los razonamientos y planteamientos del personal. Algo que yo creía incuestionable, como que el pad más importante de la historia es el de la NES, ha provocado animadversiones entre algunos reaccionarios de la comunidad de Akihabara Blues. El de 360 es el mejor mando nunca visto, argumentan exaltados. Y puede ser, contesto yo, aunque a mi me gusta más el tacto del de la Cube.

Pero la perspectiva, que la edad, la experiencia y, por qué no, el romanticismo se encargan de modelar, me impide alzar al Olimpo el pad de la trheesixty o el de la codenamed Dolphin. Seguro que hay juegos mejores que los vistos en la NES. Sin ir más lejos, el catálogo de la Super NES creo que es insuperable. Pero si hablamos de influencias, de guiños retro, de mandos míticos, la iniciadora del videojuego moderno fue la NES.

PIXEL HEART

Claro que no fue la primera. Yo no soy quién para dar una lección de historia, ahí están la Colecovision, la Atari 2600, ahí están los Spectrum y Amstrad CPC 464, aunque sobre el papel no fueran únicamente máquinas para jugar. Pero la influencia de la NES para los que no vivieron la época de su esplendor es incomparable a la ergonomía del mando de la consola de Microsoft. Qué le vamos a hacer. No todo el mundo puede tener perspectiva. Pero sí, para bien o para mal, boca - o manos - y tiempo para usarla.



Akihabara Blues está formada por **Roswell**, **Toño** y **Kristian**. Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla:
redaccion@akihabarablues.com

VISITANOS EN
AKIHABARABLUES.COM







FALLEN EARTH

HAY VIDA DESPUÉS DEL APOCALIPSIS

Si estás cansado de ogros, elfos y duendes, este MMO, híbrido entre RPG y FPS es para ti. Imagina si *Fallout* se jugara online...

Alrededor del año 2055 el denominado Virus Shiva, iniciado en algún lugar de Asia, comenzó a extenderse. A pesar de la avanzada tecnología disponible, millares de personas murieron. No se sabe quién o cómo empezó, pero pronto las armas nucleares empezaron a lanzarse y una buena parte del sur de Asia quedó completamente irradiada y, por tanto, asolada. Más tarde el Virus llegó a Norteamérica, donde había estallado una guerra, y tras la muerte del último presidente de los Estados Unidos en el 2062, todos los seres humanos acabaron encerrados en un búnquer sellado para evitar el contagio. Se estima que solo una de cada cien personas sobrevivió a la llamada Caída, y eso siendo generosos.

Con esta ambiciosa historia de trasfondo y una cuidada ambientación, casi renovadora, ***Fallen Earth*** es un MMO que mezcla originalmente las dosis más puras del rol (mejora de atributos y crafting) con la mecánica jugable de los shooters en primera persona.

Así, tras crearnos un personaje con todo lujo de detalles -podremos elegir piercings, tatuajes, atributos faciales y ropa- comenzaremos un tutorial muy sencillo en el que lo primero que nos sorprenderá será la posibilidad de jugar en tercera o primera persona y alternar ambas cámaras con gran facilidad y rapidez mediante la rueda del ratón. De esta forma, si jugamos en perspectiva

LA LUZ RETORNADA YA TIENE FECHA

La tercera expansión de *Conquista Online* introducirá la clase del Monje de Kung-Fu y tiene fecha definitiva de lanzamiento: el 25 de enero.
>conquista.91.com

EVERQUEST II AÑADE NUEVA RAZA

Sony ha anunciado que los Vampiros estarán disponibles a partir del mes de febrero, o ya mismo comprándolos en el Station Marketplace.
>everquest2.com

EARTHRISE A LA VENTA EN FEBRERO

El equipo del juego ha firmado un acuerdo con Iceberg Interactive para la distribución del título en Europa. Su lanzamiento está previsto para el mes de febrero.
>www.play-earthrise.com



FORSAKIA ENTRA EN BETA ABIERTA

La Beta Abierta de *The Lost Clans*, el MMORPG de Burda:ic basado en navegador web, está plenamente en funcionamiento. Regístrate en la web para jugar.
>forsakia.en.alaplaya.net

EL SISTEMA DE CRAFTING PERMITE FABRICAR HASTA EL 95% DE LOS OBJETOS DISPONIBLES EN EL JUEGO

subjetiva con armas de fuego, la sensación que tendremos enseguida es la de jugar a un shooter convencional.

Terminado el tutorial y aprendidas las claves principales tanto para interactuar con el entorno como para el manejo de las armas y habilidades, estaremos listos para escoger un punto de partida que equivaldrá, a su vez, a la elección de la clase para nuestro personaje: Esto es porque unas zonas serán más propicias para el combate cuerpo a cuerpo y otras para el combate a distancia, algo que siempre podremos cambiar.

Una vez en este devastado mundo encontraremos misiones de todo tipo que profundizarán en la mayoría de aspectos del juego y nos permitirán obtener nuestros primeros puntos de experiencia y los llamados puntos AP (bastante limitados), que podremos repartir entre nuestros atributos básicos o entre nuestras habilidades. Gracias también a estas misiones, aprenderemos a manejar lo que, sin duda, es una de las cualidades más destacables del juego, el sistema de 'crafting'.

Y es que prácticamente cualquier objeto que encontremos en este post-apocalíptico entorno puede ser creado si disponemos de los componentes adecuados y los conocimientos necesarios para ello, pudiendo realizar mientras otras acciones o, incluso, desconectar del juego. Aparte de un PvE bastante cuidado (no hemos encontrado ningún fallo en este apartado), el combate PvP, solo disponible desde el nivel 5, queda limitado a ciertas zonas habilitadas para ello, por lo que aquellos jugadores recién iniciados no sufrirán de los temidos 'gankers' (abusones).

Es de reseñar el trabajo que Icarus Studios (desarrolladora independiente) ha realizado en el modelado de los personajes y criaturas que pueblan el mundo: el juego luce unos gráficos notables en su mayoría de facetas, aunque quizá sin los efectos o lujos de los títulos de referencia dentro del género. En suma, merece la pena este MMO, varias veces galardonado, que puedes jugar de forma gratuita durante los primeros 30 días. ■

NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

BETA ABIERTA DE PANDORA SAGA

Desde el pasado 7 de enero puedes registrarte en el sitio web oficial para acceder a la beta abierta de *Pandora Saga*. Habrá eventos especiales y regalos.
>pandorasaga.atlusonline.com



DIEZ MIL DÓLARES CON RUNESCAPE

El clásico dentro de los MMO, *RuneScape*, cumple su décimo aniversario y para celebrarlo repartirá 10.000 dólares entre diez de sus jugadores durante 2011.
>www.runescape.com



CONTENIDO NUEVO PARA AGE OF CONAN

Previsto para principios de 2011, la segunda parte del parche 2.1 incluirá grandes cambios como dos nuevas instancias, nueva raid y dos nuevas mazmorras.
>www.ageofconan.com

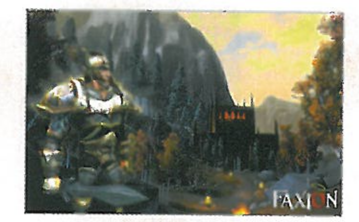
LEGO UNIVERSE

¿HASTA DÓNDE ALCANZA TU IMAGINACIÓN?

Un mundo paralelo para explorar e infinidad de creaciones que imaginar y compartir. Un MMO diferente y muy divertido apto para todas las edades.

ACE OF BASE RENACE CON CD EN AUDITION

El célebre grupo de los años 90, Ace of Base, lanza cuatro de los temas de su nuevo disco en el juego de baile online *Audition* más tres vídeos especiales.
>*audition.es.alaplaya.net*



BETA CERRADA PARA FAXION ONLINE

UTV True Games ha iniciado el registro para la beta cerrada de su esperado MMORPG que enfrentará a ejércitos del Cielo y el Infierno. Regístrate en su web:
>*www.FaxionOnline.com*



RIFT A LA VENTA EL 4 DE MARZO

Costará 49,99 euros en su versión normal y 59,99 euros en su edición coleccionista. El mes saldrá por 14,95 dólares tras jugar los 30 primeros días gratis.
>*www.riftgame.com*

El experimientado estudio en títulos multijugador, NetDevil, ha sido el encargado de desarrollar este MMO dirigido a todos los públicos que explotará la imaginación de sus usuarios hasta límites insospechados. Su jugabilidad se cimenta básicamente en la posibilidad de crear y transformar la mayoría de objetos que encontramos a nuestro paso. Así, tanto las armas como las armaduras que utilicemos para luchar, los vehículos que utilicemos en las carreras (podremos competir PvP en distintos circuitos) como, incluso, los edificios que construyamos en nuestra zona habilitada, los moldearemos a nuestra elección mediante la unión de los distintos ladrillos LEGO que vayamos obteniendo en nuestra travesía. Lo mejor, sin duda, es que cada jugador tendrá su propio espacio habilitado para la libre construcción pieza por pieza de aquello que sea capaz de imaginar a la vez que podrá compartir sus creaciones con el resto de la comunidad.

Un MMO ameno y muy familiar que tienes disponible en descarga digital ya mismo al precio de 39,99 euros.







Tres modos de construir

EXPLOTA TU FANTASÍA

Aparte de la ya mencionada zona libre de creación, la construcción modular nos permitirá combinar distintas partes de una serie de piezas específicas mediante las cuales podremos crear, por ejemplo, cohetes o vehículos mezclando las partes frontal, central y delantera a nuestro gusto. Finalmente, la construcción rápida nos permite crear los modelos predefinidos que encontremos pulsando un botón.

NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

DARKEDEN CIERRA SUS PUERTAS

El equipo de desarrollo de *DarkEden* ha anunciado que el MMO cierra sus puertas tras tres años de actividad. Se espera que en breve regresen anunciando un nuevo y mejor título.



MYTHEON RELANZA SU BETA CERRADA

Concluída la beta original el pasado mes de septiembre, ahora UTV True Games planea relanzarla a finales de enero para que se testeen los cambios.

>*www.mytheongame.com*



REGRESA ALL POINTS BULLETIN

El ambicioso juego de acción multijugador renacerá como MMO gratuito bajo el título de *APB Reloaded.* Su compañía, K2 Network, lanzará una beta cerrada a finales de febrero.

ARGO ONLINE

TU FE DECIDIRÁ EL FUTURO DEL MUNDO

¿Tecnología o naturaleza? Dos razas únicas a elegir tras el destrozo de Seperstis.

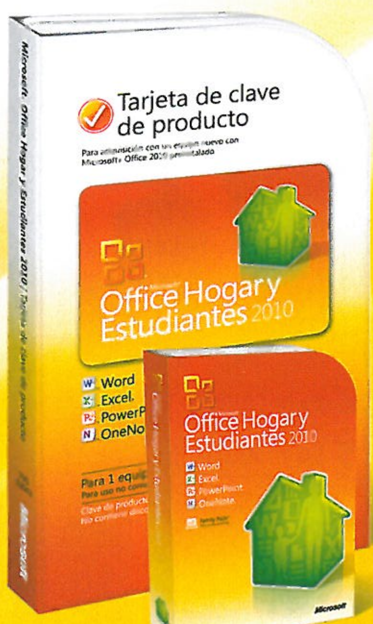
Situado en un mundo de fantasía y ambientado en un post-apocalíptico futuro, *ARGO* es un MMORPG distinto y espectacular que combina dos filosofías y estilos dentro de un diseño absolutamente nuevo. La civilización tal y como la conocías ha sido completamente destruída: tras la IV Guerra Mundial (denominada Seperstis) tendrás que elegir si unirte a la facción post-futurista denominada 'Noblian', que proclama los beneficios de la tecnología, o a la tribu mística de los 'Floresslah', que ha encontrado su fe en la simbiosis con la naturaleza. Y es que, aunque ambas facciones compartían el mismo pasado antes de la Guerra, sus distintas filosofías las han convertido en íntimos enemigos con el paso del tiempo. Cada raza tiene ocho clases diferentes de personajes y ha creado su propio sistema único de mascotas, monturas, ciudades y armas.

El estudio coreano MGame ha llegado a un acuerdo con burda:ic para distribuir en occidente el juego de forma gratuita y sin suscripciones.

Con todo ello, *ARGO* no es comparable con los típicos MMORPG protagonizados por los habituales personajes de fantasía como Elfos o Enanos. Ofrecerá un complejo y enorme mundo con miles de misiones; contará con batallas con cientos de jugadores simultáneos en pantalla, modos multijugador como Capturar la Bandera, elementos de estrategia en tiempo real (RTS), así como mazmorras para encuetros PvP, etc. Estas son solo algunas de las características que harán del título un MMORPG único que ya te permite registrarte para participar en su beta cerrada visitando:

> *http://argo.en.alaplaya.net* ■

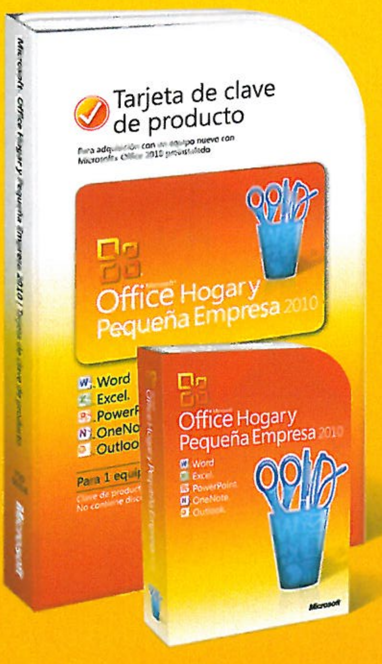
Llévate Office 2010 con tu nuevo PC desde 89€.



Con Office 2010 el control está en tus manos, desarrollando tareas y produciendo resultados asombrosos cuando quieras y de la forma más fácil:

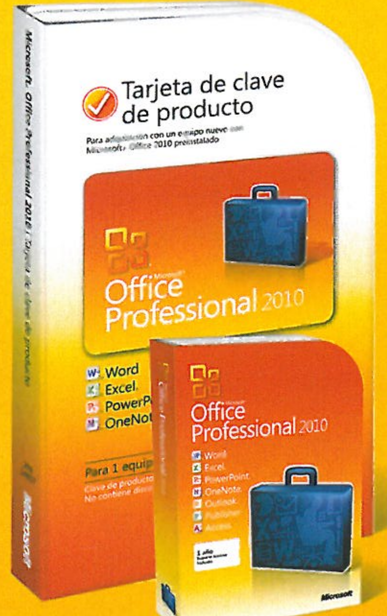
- Crea presentaciones e informes que destaquen empleando herramientas que te ayudan a capturar tus ideas de una forma más creativa.
- Encuentra más rápida y fácilmente los comandos que más utilizas en cada una de las aplicaciones de Office 2010.
- Trabaja de forma eficiente con otras personas compartiendo, editando y revisando archivos online.





Office Hogar y Pequeña Empresa 2010 incluye **Outlook 2010** además de Word 2010, Excel 2010, PowerPoint 2010 y OneNote 2010. Las nuevas herramientas de comunicación de Outlook 2010 permiten organizarte y estar conectado. Con Office Hogar y Pequeña Empresa 2010 puedes administrar tareas en la oficina o desde casa.





Office Professional 2010 te ofrece **Publisher 2010** y **Access 2010** además de Word 2010, Excel 2010, PowerPoint 2010, Outlook 2010 y OneNote 2010. Con Office Professional 2010 puedes crear e imprimir materiales de marketing con facilidad así como crear y gestionar bases de datos fácilmente.



Microsoft

ATENCIÓN ESPECIALIZADA, 2 AÑOS DE GARANTÍA Y SIEMPRE CON BUENOS PRECIOS.

Electrónica & Electrodomésticos

Ven. Elige. Disfruta.



www.elcorteingles.es

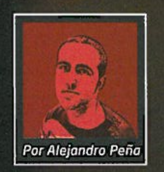


Veinte años más tarde aún quedan dos grandes demonios, Belial y Azmodan, preparados para asolar el mundo





DIA


Por Alejandro Peña

Se acerca la tercera parte de *Diablo* y todo apunta a que será el juego del recién iniciado 2011. Y los cielos temblarán...

La mítica saga de acción y rol iniciada en 1996, ***Diablo***, está considerada por muchos el paradigma de los juegos hack' and slash y el mayor exponente del género del rol en el mundo del videojuego. *Diablo II* se convirtió en 2001 en uno de los juegos online más populares gracias, entre otras muchas cosas, a los servidores gratuitos que Blizzard puso a disposición de los jugadores, formando la ya archiconocida red Battle.net. Su tercera parte fue revelada el 28 de junio de 2008 en la Blizzard Entertainment Worldwide Invitational de París, y aunque todavía se desconoce su fecha de lanzamiento, mucho se sabe ya del que será probablemente el bombazo de este 2011.

Diablo III nos ubicará, una vez más, en el mundo de oscura fantasía de Santuario, dos décadas más tarde de que los señores infernales Diablo, Mefisto y Baal sometieran a la humanidad a su antojo. Sin embargo, la mayoría de sus habitantes actuales desconocen que un puñado de valientes y poderosos héroes sin nombre rescataron su tierra natal de las fuerzas demoníacas del inframundo.

Gran parte de aquellos héroes, que se enfrentaron a las hordas de los Infiernos Abrasadores y lograron sobrevivir, han enterrado sus angustiantes recuerdos y expulsado de sus mentes los horrores con el fin de evitar que esas vivencias les volvieran locos.

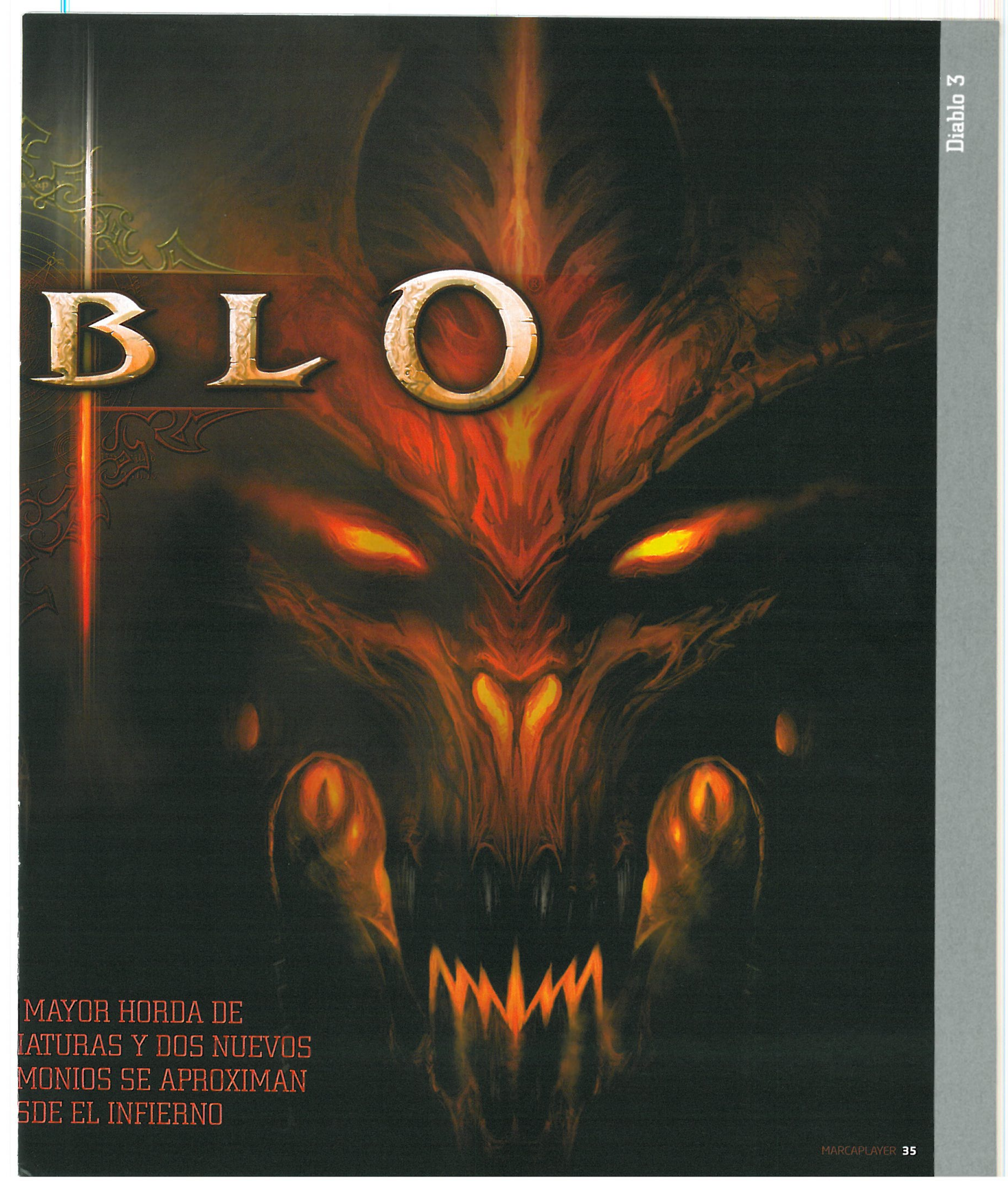
Según Kevin Martens, Diseñador Jefe de Contenido, "aún quedan en Santuario dos señores del infierno con planes y con la mayor horda de demonios jamás reunida lista para atacar. Tú serás el único que cree que esto puede suceder y el único que lo puede evitar".

"DIABLO III ES LITERALMENTE UNA INVASIÓN A LOS CIELOS"

Según Martens, el juego irá mucho más allá de un mero homenaje a los dos primeros títulos. Será, por tanto, una profundización del universo. No obstante "viajaremos a nuevas zonas del mundo pero también a otras más antiguas. Por ejemplo, vamos a ver Tristán, donde encontraremos mucho de lo que aconteció en el primer *Diablo*," afirmaba Martens.

En la Blizzcon de 2008 y de 2009 se mostraron los Actos 1 y 2 respectivamente. En el evento de 2010 cabía esperar que se dieran más detalles y uno de los paneles que se mostraron explicaba cómo estaban trabajando en la Fortaleza de Bastiones. Dicha Fortaleza se erige a unos pocos kilómetros al sur del Cráter Arreat (resultado de la destrucción del Monte Arreat a manos de Tyrael al final de *Diablo II*). En el trailer del juego podemos ver como dos guardias vigilan, desde lo alto de un muro, lo que parece ser un enorme cráter o una montaña destruida. >>

LA
CR
DE
DE


BLO
MAYOR HORDA DE
IATURAS Y DOS NUEVOS
MONIOS SE APROXIMAN
SDE EL INFIERNO

» y es que aunque Baal y sus hermanos, Mefisto y Diablo, han muerto, las hordas del Señor de la Destrucción pueden haber sobrevivido, al igual que alguno de los bárbaros que habitaban en el Monte Arreat, en Harrogath (ciudad inicial de la expansión *Diablo II: Lord of Destruction)*.

Desde dentro del Cráter sus ejércitos se preparan y dos nuevos demonios se aproximan desde el Infierno. Se trata de Belial, Señor de las Mentiras, quien hará su aparición en los desiertos montañosos de Kehjistán, atacando desde el Este durante el Acto 2; y Azmodan, Señor del Pecado, quien hará su aparición en alguno de los dos últimos actos, el 3 o el 4, atacando desde el Oeste (Arreat).

Por tanto, la función de la Fortaleza de Bastiones será la de detener a las fuerzas que quedan de Baal, así como a las de posiblemente Azmodan u otro señor infernal. De este modo, destruiremos a todos los demonios importantes, salvo la posibilidad de que Diablo resurja de alguna forma. Cobra cada vez más fuerza el rumor de que nos enfrentaremos también contra algún miembro de los Cielos, alguien que considere una aberración a los humanos como el Arcángel Imperius (Arcángel de la Guerra), miembro del Concilio de Angiris (máxima autoridad de los Altos Cielos formada por cinco Arcángeles). De ahí que el propio Jay Wilson, Diseñador Jefe del juego, dijera que "*Diablo III* será literalmente la invasión del Cielo", en clara alusión al ya conocido lema "Y los cielos temblarán".





Habilidades

De momento, la novedad más destacable tiene que ver con un renovado sistema de habilidades, el cual contará ahora con la posibilidad de engarzar las runas que encontremos por el mundo: "solo vas a conseguir una runa a la vez y no sabes cual vas a conseguir. El gran efecto de esto es que puedes jugar con la misma construcción del personaje muchas veces y acabarás jugando de forma diferente dependiendo de las runas que lleves en ese momento" afirmaba Jay Wilson.

LAS RUNAS EN LAS HABILIDADES OTORGARÁN POSIBILIDADES INFINITAS

De esta forma, las runas reaparecerán de

CLASES

BÁRBARO

Blizzard ha confirmado que será el mismo personaje de Diablo II pero 20 años más viejo, también que tendrá su propia historia y que mantendrá algunas de las habilidades y características de su predecesor. Un personaje enfocado al combate cuerpo a cuerpo debido a su innata fuerza.

MONJE

Entrenado en artes marciales y meditación, el Monje será una clase de lucha única de jugar ya que permitirá crear combos pulsando los botones correctos en el momento adecuado, a lo largo de tres etapas de la habilidad en las que se encadenan y realizan acciones distintas.

CAZADOR DE DEMONIOS

Supervivientes en busca de venganza. Esta nueva clase jugable, mezcla de amazona y asesina, es la que cubre el combate lejano. Experta en el manejo de arcos y ballestas, tiene además conocimientos de magia oscura para encantar sus proyectiles y puede lanzar diversas trampas y bombas.

MAGO

Más modernizado y rebelde que la Hechicera, tendrá un amplio abanico de magias, unas conocidas y otras novedosas. Dominará tres tipos de poder mágico: la Electricidad, los Conjuros y el Arcano, cada una de ellas como rama dentro de su Árbol de Habilidades.

MÉDICO BRUJO

Surgido de las profundas selvas donde habitan las tribus ocultas de umbarus, se trata de un personaje nuevo bastante enfocado a la magia. Sus habilidades tienen tanto invocaciones como ataques o maldiciones y están divididas en las ramas: Vodoo, Espíritu y Zombie.

BESTIARIO

CARROÑEROS
Pequeñas criaturas subterráneas que se alimentan de carroña. Son extremadamente agresivos y no dudan en atacar a todo aquel desafortunado que se tope con ellos. Los carroñeros tienen patas muy potentes que utilizan para atacar rápidamente por sorpresa, abalánzandose sobre gargantas y rostros desprotegidos.



CAÍDOS
Fueron en su día eminentes demonios de los Infiernos Abrasadores. Eran el instrumento del primer intento fallido de Azmodan de usurpar el poder de Diablo. De baja estatura y apariencia simiesca, poseen una fuerza sorprendente y una agilidad sobrenatural. Se baten en retirada cuando uno de sus hermanos cae.



EXHUMADOS
Estos seres, nacidos en fosos de miseria humana, se alimentan del sufrimiento de los hombres. Dondequiera que se hayan arrojado y acumulado cuerpos sin ton ni son pueden surgir exhumados. De tamaño gigantesco, parecen la fusión de varios cuerpos. Utilizan las enormes púas de su cuerpo para atacar.





GUERREROS KHAZRA
Estas atrocidades demoníacas se han visto en muchas regiones de Santuario y dentro de los reinos occidentales. Son como mutaciones del mal, mitad hombre, mitad cabra. Los Guerreros Khazra suelen ir en pequeños grupos, equipados con mazas o hachas y prefieren el ataque cuerpo a cuerpo.

AVISPA DE ARENA
Monstruo muy débil cuando se trata de uno solo, pero se convierten en peligrosos si van en grupos ya que pueden disparar varias veces con avispas más pequeñas. Estas vuelan muy lentamente y es fácil esquivarlas, pero con varias hay más disparos a la vez, por lo que pueden llegar a ser muy numerosas y más que una molestia.

TRILLADORA DE LAS DUNAS
Una especie de tiburones de las arenas. Se ocultan bajo la tierra y solo se ve una pequeña parte de su lomo, de modo que pueden sorprender a sus víctimas. Por encima de sus dos patas delanteras, estas bestias están equipadas con un segundo par de apéndices en forma de garras gigantescas.



nuevo, pero esta vez darán efectos sobre las habilidades, es decir, disminuirán el coste de maná, aumentarán los daños o añadirán efectos, lo que otorgará muy distintas formas de jugar con cada personaje, en función de lo que hayamos engarzado.

Otra de las características más recientemente confirmadas y aclamadas por sus fans es la inclusión de un Talismán que nos permitirá almacenar aquellos hechizos que mejoren las estadísticas de nuestro personaje. Así, tendremos mucho más espacio en el inventario para los demás objetos.

Dentro de las otras novedades ya confirmadas destaca la adaptación de entornos 3D manipulables (podremos interactuar con él para usarlo a nuestro beneficio), así como la inclusión de los llamados Artesanos; un joyero, un herrero y un místico, que nos acompañarán en la aventura (habrá que ganarse su lealtad) y nos permitirán crear armas y armaduras, encantar objetos y crear pociones o combinar gemas y fabricar amuletos y anillos.











Multijugador

En este apartado se ha confirmado que *Diablo III* contará con un modo que permitirá el enfrentamiento de jugadores entre sí (JcJ o PvP). Dichas batallas se disputarán en equipos de hasta 3v3 en arenas diseñadas específicamente para este modo: "En estos momentos tres contra tres es el tamaño en el que estamos centrados. Es lo más grande que podemos conseguir sin obtener demasiadas pérdidas en lo que llamamos 'sopa de partículas'. A medida que vamos optimizando y haciendo todo, lo veremos con más claridad. Si conseguimos aumentar este número lo haremos," comentaba Jay Wilson, quien también ha aclarado que no están enfocando el JcJ de una forma tan sumamente competitiva y equilibrada como se hizo en *StarCraft II*, sino de una manera algo más entretenida y accesible: "el sistema de JcJ no está enfocado al deporte (e-sport), y tampoco estamos tratando de lograr un súper equilibrio. Queremos que sea un modo más informal y también que los jugadores consideren la multitud de posibilidades que existen a la hora de construir su personaje," afirma.

Por otro lado, el juego ha sido programado íntegramente para disfrutarlo en cooperación. Así, la campaña individual puede ser completada en grupos de hasta cuatro jugadores como máximo: "Más sería muy confuso. El número y fuerza de los oponentes se ajustan automáticamente, basándose en varios factores. Además, la experiencia es mejor cuando viajas en grupo," corroboraba Jay.

Por último, el modo JcE (jugador contra entorno) de la campaña no introducirá JcJ, ya que según Jay "crea mucha tensión en el JcE convirtiéndolo en algo que realmente no es." ¿Se te cae la baba? A nosotros también. ■



MUCHO MÁS QUE DIVERSIÓN

¿Son buenos o malos los videojuegos? Hemos decidido dejar a un lado las especulaciones y recurrir a lo que dicen los estudios científicos. ***Por Sara Borondo.***

Casi desde que surgieron como forma de entretenimiento, los videojuegos han sido objeto de polémica y de estudio para averiguar cómo afectan a las personas. En los años 80 estos análisis se centraban casi en exclusiva en analizar el impacto de la violencia sobre los chavales, que eran los principales consumidores de videojuegos.

Poco a poco la tendencia de los estudios fue variando, sobre todo porque no se lograron resultados concluyentes que demostraran el efecto pernicioso del entretenimiento interactivo. Hay que añadir que, tanto entonces como los estudios que se han realizado últimamente para ver cómo afecta la violencia presente en los juegos siempre incluyen también a la televisión y el cine. Un ejemplo es el publicado en 2010 por el National Institute of Health de Estados Unidos que vincula la visión repetitiva de escenas violentas con una mayor tolerancia hacia las agresiones en adolescentes. Para llegar a esta conclusión se mostró a 22 chicos de entre 14 y 17 años docenas de escenas violentas extraídas de películas de cine, televisión y videojuegos, lo que dirige el estudio más hacia la violencia visual que hacia la violencia interactiva.

Para evitar este tipo de contaminaciones de otros medios, este reportaje recoge exclusivamente aquellos estudios en los que se han empleado únicamente videojuegos. Y la conclusión es que casi todos tienen resultados positivos. Incluso en diciembre el gobierno australiano, uno de los países más estrictos en legislación de videojuegos, ha afirmado que, según un estudio que han llevado a cabo las auto-

ridades de ese país, no hay evidencias concluyentes de que los videojuegos conviertan al jugador en una persona violenta. Quizá la mejor explicación sea la que dio el humorista estadounidense Marcus Brigstocke: "Si *Pac-Man* nos hubiera afectado cuando éramos niños, estaríamos todos dando vueltas por habitaciones oscuras, comiendo pastillas y escuchando repetitiva música electrónica".

En el extremo opuesto, quienes buscan efectos positivos, hay que destacar a la Universidad de Rochester, que ha publicado numerosos estudios en los últimos diez años "siempre con la vista puesta en desarrollar videojuegos apropiados para los niños que tengan los mismos efectos beneficiosos" responde Daphne Bavelier, profesora de ciencias cognitivas y cerebrales, al preguntarle al respecto.

Una tercera dirección en la que se dirigen los últimos estudios es la utilización de videojuegos como recurso educativo, como el realizado en 2009 por la Universidad de Huelva (ver recuadro). En 2007 Electronic Arts y la Universidad del Alcalá pusieron en marcha el proyecto 'Aprende y juega con EA', que utiliza juegos comerciales para que se conviertan en un puente entre el ocio y la educación ya que, según los responsables del proyecto, fomentan la creatividad de los alumnos, anima a los padres a compartir ratos de ocio con sus hijos y explica a los profesores a utilizar juegos para motivar, mejorar la relación con los alumnos y enseñar sus materias de forma atractiva. Entre los títulos que se han utilizado están *Trivial Pursuit* para clases de idioma e Historia, *FIFA 10* para Educación Física, *Harry Potter y el Misterio del Príncipe* para Lengua, *The Beatles Rockband* para música y *Spore* en Biología.

Puzzles y acción, protagonistas

Las estrellas indiscutibles de los últimos estudios son los puzzles y los juegos de acción, ya que ambos géneros parecen ser los que más influyen en nuestro cerebro. Según la profesora Bavelier, "no todos los videojuegos son iguales. Los de acción parecen tener un mayor impacto positivo en la visión que otros géneros".

La Universidad de Toronto (Canadá) ha realizado diversos estudios sobre reconocimiento espacial y videojuegos, como el que afirma que los videojuegos reducen las diferencias en la percepción espacial entre hombres y mujeres. Distintas teorías evolutivas y comportamentales explican por qué los hombres tienen más habilidad para la rotación mental de objetos 3D, que va unida a la búsqueda de caminos, orientación espacial y hasta la aptitud matemática, define el profesor Jing Feng, responsable de buena parte de estos estudios canadienses.

Feng aclara que los FPS y shooters en tercera persona "parecen ser los juegos con más beneficios en las habilidades espaciales. Según nuestros análisis de los atributos de diferentes videojuegos, son especiales por su alta exigencia para discriminar entre objetivos y otros objetos, detectar objetivos en un entorno abarrotado visualmente, una reacción rápida y adecuada y el seguimiento continuo de lo que sucede en diferentes lugares".

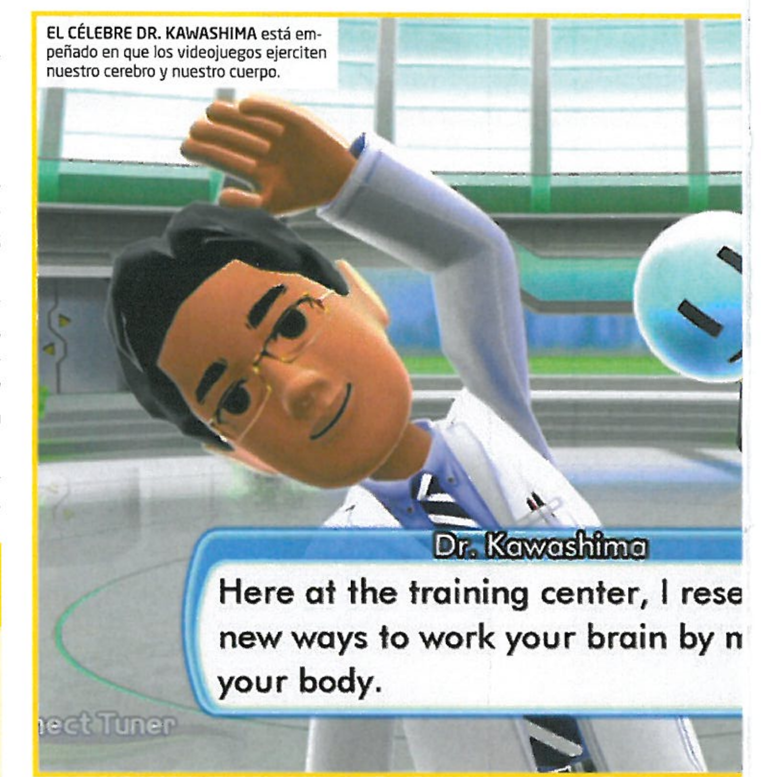
En cuanto a los puzzles, uno de los últimos estudios que se ha realizado en España ha corrido a cargo de la Universidad Autónoma de Madrid. Llegó a la conclusión de que los juegos de puzzles, como *Profesor Layton*, refuerzan la parte del cerebro destinada a la actividad cognitiva. Roberto Colom, profesor de Psicología Social de la Universidad Autónoma de Madrid y uno de los autores del estudio, afirma asismismo que habría que comprobar si el entrenamiento con puzzles físicos hubiera obtenido resultados similares, "pero requieren diferentes habilidades a los 'vir-

Los videojuegos mejoran la conectividad del cerebro

AUTOR DEL ESTUDIO: Universidad Autónoma de Madrid, Universidad Complutense de Madrid y Fundación CIEN-Reina Sofía. 2010.

EN QUÉ CONSISTIÓ: Participaron 20 mujeres jóvenes, sin experiencia en videojuegos. La mitad jugó a *Profesor Layton* durante 16 horas en sesiones de una hora durante un mes, y el resto no. Se realizó un análisis de registros de resonancias magnéticas del cerebro estudiando unas imágenes para ver los cambios producidos en el cerebro.

RESULTADO: Durante la prueba se observó una mejora sustancial en la pericia con el juego. Tras volver a pasar por el escáner, se vio que se habían fortalecido ciertas conexiones cerebrales en las que habían jugado, sobre todo la parte correspondiente a la comprensión verbal, el procesamiento viso-espacial, la percepción visual, la orientación topográfica, la planificación y el razonamiento.



EL CÉLEBRE DR. KAWASHIMA está empeñado en que los videojuegos ejerciten nuestro cerebro y nuestro cuerpo.

VIDEOJUEGOS EN EL AULA, con el exitoso programa 'Aprende y Juega con EA'.



Jugar con FPS desarrolla las habilidades espaciales

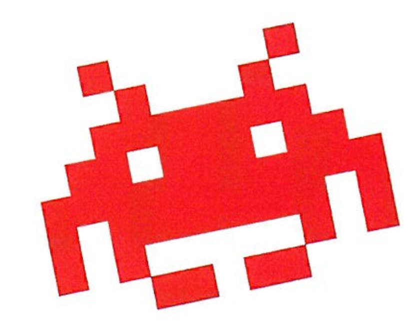
AUTOR DEL ESTUDIO:
Universidad de Toronto (Canadá). 2007

EN QUÉ CONSISTIÓ:
20 estudiantes de la Universidad de Toronto (10 parejas de hombres y mujeres) que no habían jugado antes a FPS hicieron pruebas de atención selectiva espacial antes y después de jugar durante diez horas con un juego de acción.

RESULTADO:
En todos los participantes mejoró la atención espacial entre un 44 y un 54%. La mejora de las mujeres fue ligeramente superior a la de hombres, lo que demuestra que ambos pueden equipararse.

tuales'. Los videojuegos tienen la ventaja de que permiten explorar posibilidades que los juegos físicos impiden. Y no son únicamente atractivos para los jóvenes, cada vez hay mayor número de personas de edad que consideran estimulante invertir parte de su tiempo 'peleándose' con el último videojuego, en lugar de sentarse pasivamente delante del televisor", dice Colom.

Pero no todos sirven. Según Colom, existen dos criterios generales para que el entretenimiento interactivo estimule las aptitudes de la persona: dificultad media y retos sistemáticos que impidan que lo que se debe hacer pueda automatizarse. En realidad, son virtudes que también tienen que tener para divertir, ¿no? ■





EL PROFESOR LAYTON NOS ayuda, con sus complejos puzzles, a reforzar la actividad cognitiva del cerebro.

Los videojuegos no bajan el rendimiento escolar

AUTOR DEL ESTUDIO: Tesis doctoral de Ángeles Llorca Díez, del departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal de la Universidad de Granada, publicada en 2009.

EN QUÉ CONSISTIÓ: Encuestas a 266 chicos de entre 11 y 16 años de la ciudad de Salamanca, a los que se les realizaron entrevistas y diversos tests. A sus padres se les realizó una encuesta.

RESULTADO: Llegó a corroborar dos hipótesis. Primera, que el uso no controlado de videojuegos baja el rendimiento escolar, pero el tiempo de estudio ha demostrado ser más importante; los alumnos que reconocen no estudiar, independientemente de si juegan o no, son los que suspenden. Segunda, que muchos videojuegos favorecen el desarrollo de determinadas destrezas que ayudan al desarrollo intelectual, o sea que la inteligencia no parece deteriorarse al utilizar este tipo de entretenimiento digital, más bien al contrario, parece que favorecen el desarrollo de determinados aspectos de ella, concretamente los de carácter espacial.

Los videojuegos mejoran la percepción del entorno y permiten reaccionar más rápidamente

AUTOR DEL ESTUDIO: Universidad de Rochester (EE.UU.). 2009.

EN QUÉ CONSISTIÓ: Un grupo de personas entre 18 y 25 años jugó 50 horas a *Call of Duty 2* y *Unreal Tournament* y otro grupo jugó a *Los Sims 2*. Después fueron sometidas a distintas tareas visuales y auditivas.

RESULTADO: Quienes habían jugado con FPS eran un 25% más rápidos en contestar a las preguntas. Jugar con regularidad a juegos de acción desarrolla más sensibilidad hacia lo que sucede a nuestro alrededor, lo que permite mejorar aptitudes como conducir, leer letras pequeñas o moverse por la ciudad. La explicación está en la inferencia probabilística, un proceso mental en el que el cerebro recopila información auditiva y visual para tomar una decisión. Con los juegos de acción la mente reúne antes la información necesaria para decidir.





Llévate a casa lo último en videojuegos enviando 1 sólo SMS al ***25900**** con la palabra clave de cada regalo. Los ganadores serán contactados por teléfono. ¡Anímate y participa!

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381
Bases y política de protección de datos publicadas en www.marcaplayer.com

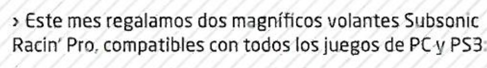
ESTE MES...

VOLANTE

MP SUB

2 SUBSONIC RACIN' PRO, PARA PS3 Y PC

› Este mes regalamos dos magníficos volantes Subsonic Racin' Pro, compatibles con todos los juegos de PC y PS3:
› Con pedales y asiento deportivo integrados
› 2 botones de vibración y botones programables,
› 6 niveles de sensibilidad y asiento acolchonado con varias capas,
› Rápido de instalar y fácil de transportar.







Envía **MP SUB** al
25900*
O
MP SUB
SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

BLOOD BOWL ELFOS OSCUROS

MP BB

5 ED. LIMITADAS DE BLOOD BOWL PARA PC

› ¡Otro concursazo para este mes! Sorteamos también dos Ediciones Limitadas de *Blood Bowl Elfos Oscuros* para PC. Una mezcla de *Warhammer Fantasy* y fútbol americano. Un juego estratégico y rebosante de acción en el que hace falta táctica ¡y mucha sed de sangre! La edición incluye:

› Una nueva raza: los Elfos Oscuros.

› Una guía estratégica de 80 páginas.





Envía **MP BB** al **25900***
o
MP BB SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

AMPLÍA LA CAPACIDAD DE TU CONSOLA

MP SD

TARJETAS SANDISK PARA WII Y PSP

› Otro concurso muy jugoso para este mes. Sorteamos 5 tarjetas SD de 2Gb de memoria para la consola Wii de Nintendo y 4 Memory Stick Pro Duo de 8 Gb para tu PSP ¡Disfruta de tus mejores títulos sin preocuparte por el espacio!

› Graba tus partidas sin problemas.

› Instala tus juegos favoritos.





Envía **MP SD** al **25900***
o
MP SD SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

WESTERN HEROES

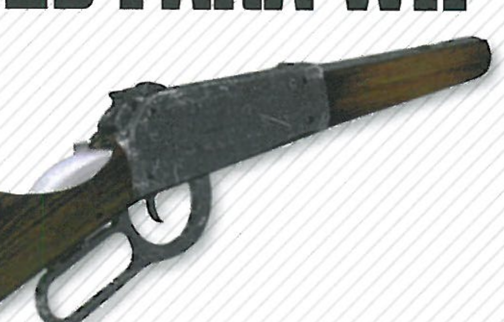
MP WH

5 PACKS JUEGO + RIFLE DE WESTERN HEROES PARA WII

› Con este concursazo sorteamos 5 packs de *Western Heroes* para Wii, ¡Desenfunda vaquero!

› Viaja al lejano oeste y ponte en la piel de cuatro justicieros distintos con el objetivo de dar caza al malvado profesor Molina.

› El pack incluye videojuego más rifle de cañon recortado utilizable como wiimote.







Envía **MP WH** al **25900***
o
MP WH SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Mondo Píxel: las respuestas a todo excepto a por qué parece que todo el mundo está deseando que llegue la PSP2... excepto sus responsables.

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES



JOHN TONES
El responsable de todo esto

ENÉSIMA REPETICIÓN DE LO OBVIO

No hace falta ser muy perspicaz para percatarse de que en Mondo Píxel tenemos respeto y devoción genuinos por la producción independiente. No solo recomendamos cada mes un par de títulos genuinamente indies, sino que prestamos atención al sector más indie dentro de las plataformas masivas: los descargables. Puede que *Pac-Man Championship Edition DX* o *Dead Nation* no sean más que tentáculos minúsculos del mainstream, pero es un mainstream ingenioso, rápido y feroz.

El mainstream, de hecho, cada vez lo encontramos más semejante a un dinosaurio que, viendo cerca el fin, no solo decide no cambiar, sino que se enroca en actitudes más retrógradas que nunca. Los juegos de éxito masivo son cada vez más conservadores, aparatosos y vacuamente ruidosos. Y no tenemos nada en contra de algo de colorista y llamativo espectáculo de cuando en cuando, pero los auténticos logros lúdicos, narrativos y gráficos de los últimos tiempos son los de *Braid* y *Plants vs. Zombies*. No es a Konami o Sega, empresas que llevan sin plantear un cambio radical desde hace décadas a quienes deberíamos dedicarles portadas, sino a PopCap y su silenciosa revolución de los juegos para todos los públicos a través de Internet, micropagos y otras formas de buscarse las habichuelas.

Leeréis esta reivindicación en Mondo Píxel de forma periódica, pero es que hay que decirlo más: no somos fans de lo indie por pose... sino porque no nos dejan otro remedio.

LA REVOLUCIÓN MINÚSCULA

¿PUEDEN LOS JUEGOS CAMBIAR EL SECTOR?

La escena independiente no solo da lecciones a diario de cómo suplir la falta de medios con ingenio y talento, sino que lanza unas cuantas ideas sobre el futuro del sector.

El último en demostrarlo ha sido el espectacular pack de juegos indies *Humble Indie Bundle 2*, un soberbio paquete de producciones independientes que, sumado a su precedente, incluye títulos como *Braid, World of Goo, Samorost 2* o *Gish*. El sistema de pago de *Humble Indie Bundle 2* es el siguiente: pagas lo que crees que vale. Un euro, diez, veinte, cien. Eso te da derecho a descargarte el pack, y si pagas algo más de siete dólares, puedes descargar ambos packs, una docena de soberbios juegos de producción estrictamente (y en algunos casos, combativamente) indie. Y hay más: los juegos no tienen DRM. Pueden descargarse todas las veces que se quiera, pueden copiarse y pueden prestarse. Pero atentos a la mayor sorpresa de todas: ¡resulta rentable!

Los responsables del pack, aún dejando las puertas abiertas para que la gente copie los juegos, obtienen beneficios (que pueden donarse, si se desea, a organizaciones caritativas). Es decir, la gente realiza un pequeño desembolso porque quiere premiar a los autores de maravillas como *Braid* y garantizar que sigan haciéndolas. Y sobre todo, porque la gente sabe que es un precio justo.

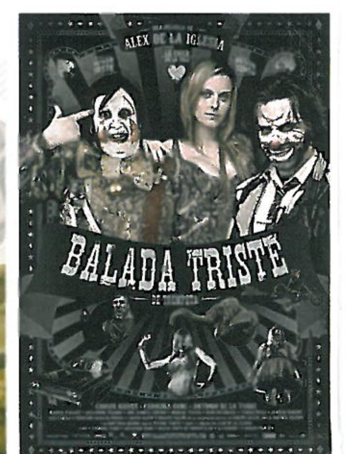
Nadie es insultado en esta transacción. Ni las compañías llaman pirata al usuario antes de que el pobre mueva un dedo, ni este exige un derecho imposible, que es el de tener todo gratis todo el rato. Cuando las cuentas y la honestidad están sobre la mesa... recuperamos momentáneamente la esperanza. ■

BRAID
Poco nuevo se puede decir de esta obra maestra de puzzles y manipulación temporal, que también ha triunfado en Xbox Live Arcade y PS Store.



LEY SINDE

MATA AL INTERMEDIARIO
Estaréis muy al tanto de las corrientes de opinión que la Ley Sinde ha desatado. Es una ley abusiva, pero pone un problema sobre la mesa: hay que encontrar una manera de que los creadores sean retribuidos sin que los consumidores se sientan estafados. Los juegos indies y sus sistemas de distribución y pago dan unas cuantas pistas sobre posibles soluciones.



No conocemos a nadie que haya probado Steam y no albergue serias dudas sobre el futuro del soporte físico.

INDIES

WORLD OF GOO
Una animada sustancia pringosa es la protagonista de este estupendo experimento de física y viscosidades que recientemente dio el salto a Wii Ware.

MACHINARIUM
Amanita Design, creadores de las dos entregas de los increíbles Samorost (el segundo, incluido en el pack) firman esta aventura point-and-click de excelente ambientación.

PENUMBRA OVERTURE
Acabado gráfico a la altura de los juegos en primera persona de gran presupuesto, pero con un guión infinitamente más cuidado e inquietante.

"GET LAMP"

PREHISTORIA DE LAS AVENTURAS

Get Lamp' es el precioso título de un prolijo y exhaustivo documental sobre el hoy difunto género (en el mainstream, claro... en las catacumbas de los fans nada muere nunca del todo) de las aventuras de texto. Someras descripciones de mazmorras, inventario y monstruos, influencia profunda (como tantos otros géneros arcaicos de los videojuegos) de los primeros juegos de rol de tablero, dificultad insoslayable e interfaz gráfica propia de revista de tanatorio. Podéis conseguir esta maravilla en *www.getlamp.com*, pero os recordamos que sorteamos una copia del DVD en *www.mondo-pixel.com*. Acude y entérate de cómo. ■

EA A LO SUYO

APROVECHANDO PARA PEDIR DISCULPAS

Leo que los altos cargos de Electronic Arts han reflexionado e intentado explicar el por qué del fracaso (relativo o no) de dos juegos excelentes, *Mirror's Edge* y el primer *Dead Space*. Lo achacan a lo poco pulido del primero y la carencia de multijugador del segundo. Yo, que no he hecho ningún estudio de mercado, lo achaco a la inexistencia de una franquicia de éxito detrás de ellos y a las intenciones de innovar. Vamos, que el éxito de *Skate* es un milagro. O dicho de otro modo: la gente tiene un gusto pésimo. ■

¿A qué juego ahora?

A todo esto estoy jugando durante estos días. Un diario videolúdico en formato telegráfico.



TRON EVOLUTION PS3

MALINTERPRETANDO LO VIRTUAL
Al final, ni la película ni su correspondiente videojuego han sido para tanto. No es sencillo traducir al brillo moderno el sobrio tecno-aspecto del original, está claro.

ATARI GREAT. HITS 1 DS

CLÁSICOS Y POCO MÁS
Recopilación que no creo que veamos en territorio PAL de unos cuantos clásicos absolutos de Atari y unas cuantas chufas inexcusables en formato arcade y 2600.



DEAD NATION PSN

EL NUEVO HOLOCAUSTO ZOMBI
Similar a *Zombie Apocalypse*, pero más oscuro, denso y estratégico, *Dead Nation* es una macabra e intensa aventura de supervivencia perfecta para jugar en colaborativo.

DARKSTALKERS ARC

Mientras esperamos la nueva entrega, remake o lo que toque, recupero este juego, uno de mis predilectos del género. Capcom a la enésima potencia.

SUPER CRATE BOX PC

Perfil pixelado para una recuperación de la dinámica clásica de partidas infinitas y lucha por la mejor puntuación. Juégalo en ***www.supercratebox.com***

MONDO VIEJUNO

¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!

Lo clásico siempre es actual. Descubre por qué con nuestra sección mensual más conservadora.

POR JOHN TONES



STREET FIGHTER PARA EL MEJOR

Cuando presentamos el tercer volumen de Mondo Píxel en Madrid decidimos darle un toque retro al evento y organizamos un torneo de *Street Fighter III* en una máquina arcade, y regalamos al vencedor (procedente de un foro de expertos en el género) la propia máquina. Independientemente del gusto que supone ir repartiendo muebles y placas arcade en estos tiempos, fue el ver a decenas de personas apelotonadas alrededor de una máquina, vitoreando a dos combatientes enfrentados, lo que realmente resultó emocionante del torneo. Por un momento recuperamos la dinámica de las viejas salas de recreativos, donde los mejores jugadores eran ensalzados como auténticos héroes del píxel. Solo que aquí, por una vez, el vencedor del combate se llevó a casa, de recuerdo, todo el campo de juego.

Continue [y/n]

A tope con lo rancio. Lo mejor de lo más clásico.

NEO GEO STORE
De notición puede calificarse la aparición, para PSP y PS3 de clásicos de Neo Geo, mejorados con multijugador. *Fatal Fury, Alfa II Misión, The King of Fighters '94...*

GIVE UP ROBOT 2
Elegido por IndieGames.com el mejor juego de 2010, es un fabuloso arcade de acción y habilidad. Pruébalo y disfruta de esta joya en: ***http://games.adultswim.com/give-up-robot-2-online-game.html***

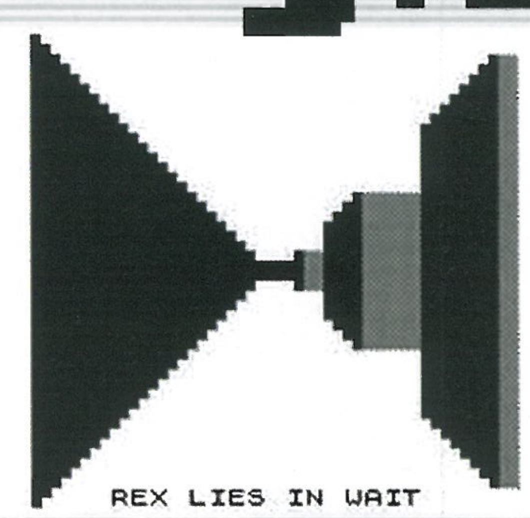
3D MONSTER MAZE

3D PRE-HISTÓRICAS

En 1982, en un Sinclair ZX81, J.K. Greye inventó los juegos en 3D.

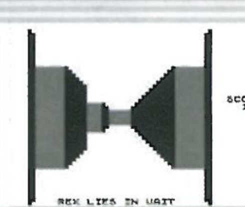
Acostumbrados a calificar a tres lanzamientos cada mes de "obra maestra" y a ocho juegos cada año de "históricos", se nos olvida que hay juegos que son genuinamente históricos, y auténticas obras maestras. *3D Monster Maze*, por ejemplo, es ambas cosas: fue programado en 1981 para el precedente inmediato del seminal ZX Spectrum, el ZX 81. De asombroso puede calificarse el efecto 3D y la perspectiva en primera persona que sus responsables, el diseñador J.K. Greye y el programador Malcolm Evans, consiguieron imprimir al juego con medios muy limitados.

El programa es sencillo, pero gracias a que genera un laberinto de 16 celdas de forma totalmente aleatoria al comenzar cada partida, también resulta muy rejugable. El juego ubica al héroe y su némesis, un terrorífico Tyrannosaurus Rex, en extremos opuestos del mapeado, y con mensajes de advertencia al jugador, da pistas sobre las posiciones de ambos. El ritmo es frenético, y se crispa según ambos personajes se acercan uno a otro. Los crípticos mensajes de victoria y derrota, heredados de las primeras aventuras de texto, dan el inconfundible toque áspero a uno de los pocos juegos con los que no nos debería dar reparo emplear, por una vez, el término "clasicazo".



RECIOS LABERINTOS DE PIXELAZO: típica ambientación para el horror primigenio.





NO FALTA EL HUMOR, tanto en los textos de presentación como en los de Game Over.

PERSPECTIVA VIEJA

Los primeros pasos de las 3D en los videojuegos son toda una lucha contra los elementos: los programadores se las ingeniaban para crear ilusión de perspectiva con medios gráficos limitadísimos. El caso más famoso: los personajes que aumentan de tamaño en los primeros shooters.



CONSIGUE CON MARCA EN EXCLUSIVA

LAS MINIBOTAS OFICIALES DE LAS ESTRELLAS DEL FÚTBOL MUNDIAL

CADA SÁBADO UNA NUEVA ENTREGA

POR SÓLO 1'95 €

» GRATIS EL EXPOSITOR

Úsalas como LLAVERO

MINIBOTA MESSI
última entrega

» 1 MINIBOTA DE CASILLAS Y GRATIS EL EXPOSITOR
16/01/2011

ENTREGAS MINIBOTAS

2 XAVI 22/01/2011	5 FORLÁN 12/02/2011	8 XABI ALONSO 05/03/2011
3 KAKÁ 29/01/2011	6 LLORENTE 19/02/2011	9 ETOO 12/03/2011
4 VILLA 05/02/2011	7 DI MARÍA 26/02/2011	10 MESSI 19/03/2011

M EXCLUSIVO PARA MARCA

Teléfono de atención al cliente: 902 400 306. Horario de lunes a viernes de 9 a 20 horas. Promoción válida en todo el territorio nacional hasta agotar existencias.
Bases disponibles en www.marca.com/promociones

¡LAS ESTRELLAS DEL FÚTBOL TE TRAEN SUS MINIBOTAS!

Casillas, Xavi, Kaká, Villa, Forlán, Llorente, Di María, Xabi Alonso, Etoo y Messi...
Las estrellas que más destacan en el panorama deportivo las tienes en esta exclusiva colección. MARCA te ofrece cada semana una miniatura de las botas de fútbol de las mejores estrellas mundiales. Colecciónalas todas. Cada sábado una nueva entrega, por sólo 1,95 €.





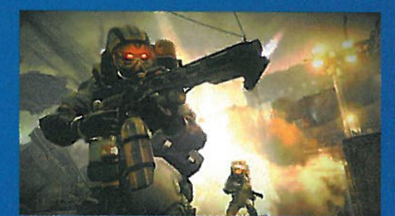


Reebok

> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen







360 PS3 PC TRUE CRIME: HONG KONG



UN SANDBOX AMBIENTADO EN HONG KONG

JUGANDO A POLICÍAS Y LADRONES







True Crime: Hong Kong

Género: **Acción**
Desarrolladora: **United Front Games**
Editora: **Activision**
Lanzamiento: **Otoño 2011**

Mafias orientales, coches de lujo, acción, tiros a diestro y siniestro. La gran apuesta de United Front Games se llama ***True Crime: Hong Kong.***

Enhorabuena, amantes de los sandbox! Si ya habíais exprimido hasta la saciedad el último *GTA* y todas sus expansiones, 2011 se presenta con un plato fuerte para seguir dándole caña al género. Este título es la primera gran apuesta de United Front Games, un estudio de reciente creación formado por trabajadores de Rockstar, de Radical y de EA, entre otros, y que hasta el momento solo se había encargado del desarrollo de *ModNation Racers* para PS3.

Pero este *True Crime: Hong Kong* es harina de otro costal. Hace unas semanas tuvimos la ocasión de acercarnos a Vancouver a echar un vistazo a una de las apuestas de Activision para 2011 y, aunque lo que vimos fue una versión Alpha, las sensaciones fueron muy buenas.

Al grano. Nos ponemos en la piel de Wei, un policía hongkonés que después de huir a Estados Unidos por problemas con la mafia local vuelve como agente encubierto para desmontar desde dentro una de estas organizaciones. Esta doble personalidad, muy al estilo de lo que pudimos ver en 'Infernal Affairs' o 'Infiltrados', es una mina para los desarrolladores al programar el título: a lo largo de las misiones se nos pedirá, por ejemplo, que no acabemos con civiles (dispararles a las piernas para quitarlos del medio es una opción) pero tendremos que tomar decisiones morales complicadas para poder ascender dentro de nuestro grupo. No hace falta ser explícitos para saber por dónde van los tiros. »

Un mapa lleno de opciones

PROHIBIDO ABURRIRSE

Durante la visita a los estudios de United Front Games, el equipo de desarrollo nos mostró un mapa en el que aparecían todas las tareas que Wei podía realizar. No solo el mapa estaba hasta las trancas de misiones sino que su variedad era notoria. Desde las misiones principales en las que nos tocará hacer de macarra y ganarnos un puesto entre la élite de nuestro clan hasta tareas secundarias como policía; carreras de coches, motos o barcos; karaokes; peleas de gallos en las que podremos apostar; clubes de lucha; masajes que pueden acabar como los que hace el peluquero chino de la esquina o partidas al mahjongg. Y todo sin olvidar que en algunas de estas actividades tendremos objetivos secundarios que nos darán extras o más experiencia para avanzar en nuestra carrera.

LOS MOMENTOS AL VOLANTE se han cuidado al detalle y nos enganchará como cualquier juego de conducción.

A pesar de que el doble rol, policía y criminal, se presta a la inclusión de un sistema de karma, el juego no hará uso de él. En UFG prefieren que sea el propio jugador el que decida su camino. Pero además de las misiones criminales obligatorias, también tendremos la opción de ayudar a la policía a modo de fases secundarias, siempre de incógnito para que no nos reconozcan los miembros de nuestra propia banda.

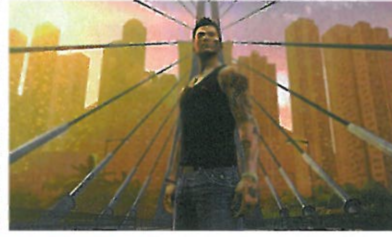
Hazte un nombre

Lo que sí habrá será un sistema de experiencia por niveles, llamado Face Level, con el que iremos desbloqueando contenidos o misiones secundarias con personajes que pueblan Hong Kong. Según nos contaron los responsables del desarrollo, es un aspecto intrínseco de la cultural local: a mayor renombre, mayor influencia en la sociedad y viceversa. Vamos, que a las primeras de cambio nos comeremos los mocos si queremos conseguir algún cochazo o hacer las tareas más suculentas. Y ya que desde la compañía no han querido tirar de talonario para conseguir los royalties de las grandes firmas que pueblan nuestro día a día han creado su propio ecosistema para representar el status social. Ropa de lujo o coches cuyo seguro nos costaría el sueldo de un mes.

Si en las anteriores entregas de la saga disfrutamos de las ciudades de Los Ángeles o Nueva York, en este nuevo *True Crime* damos la vuelta al mundo para centrarnos en Hong Kong, la ex colonia inglesa, batiburrillo de culturas que permite dar al juego una mezcla equilibrada para dividir la acción: zonas de rascacielos, barrios tradicionales, largas avenidas... Y dentro de este mundo abierto se incluye el que es uno de los puntos fuertes del título de UFG: las carreras. En contraposición al a veces desesperante control de vehículos de los *GTA*, ***True Crime*** convierte la conducción en un aspecto más cercano al de los arcades que estamos acostumbrados a ver. *Need for Speed* podría ser una referencia clara, y por lo que pudimos ver hace de este aspecto un punto fuerte en vez de convertirlo en un lastre.

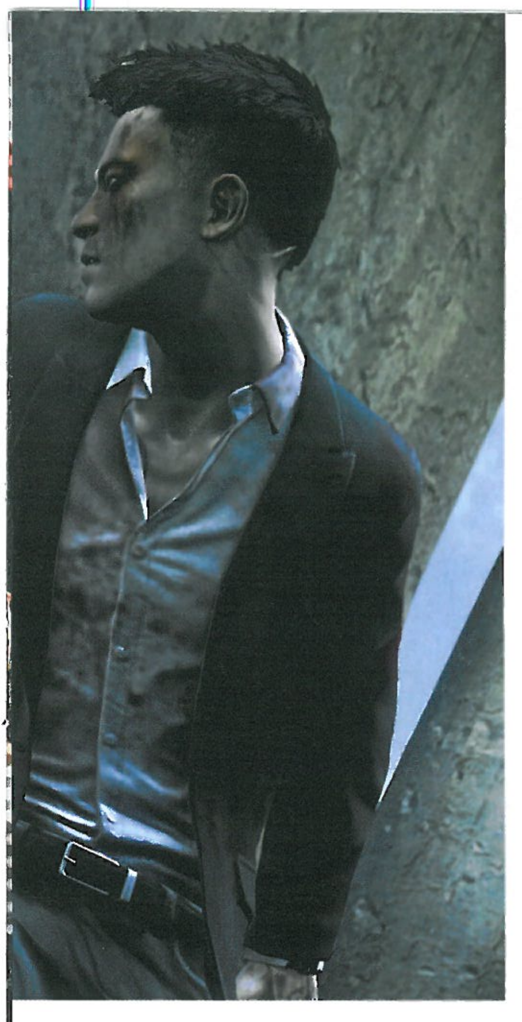


PARA GANARSE UN NOMBRE en los bajos fondos hay que ganar carreras



CONDUCIR NO SERÁ UN EXTRA MÁS DEL TÍTULO: SERÁ UN JUEGO EN SÍ MISMO

La propia arquitectura de la ciudad, que aunque se ha recreado con gran exactitud, según nos contaron, no es una réplica exacta de la original, es un plus para integrar todas las carreras en las que podremos



competir. Por ejemplo, las largas carreteras que atraviesan la isla serán ideales para competiciones de velocidad con los coches más potentes. Incluso la zona de negocios. Por contra, para competir en barrios de estrechas calles y mucha densidad de peatones quizá sea más conveniente utilizar una motocicleta.

Esta armonía entre la acción típica de un sandbox mezclada con lo mejor de un arcade de conducción la pudimos ver en una de las fases del juego, llamada The New Boss (El nuevo jefe). Wei se ve acorralado en un bar por una banda rival. Después de huir a balazo limpio, y utilizando hasta los peces de los acuarios si es necesario, llegamos a la salida del local, en la que tendremos que huir en coche y dar esquinazo a los bólidos de nuestros enemigos, aunque tocará hacer volar por los aires a más de uno antes de conseguirlo.

Aunque en esta misión solo tendremos que centrarnos en disparar, ya que conduce uno de nuestros cómplices, también la podremos hacer en solitario sin preocuparnos del control del coche, una idea que se agradece bastante.

Ambientar *True Crime* en Hong Kong no ha sido una casualidad. Uno de los sellos de identidad de la isla asiática es un cine de mafiosos con un ADN propio y reconocible a lo largo de los años. Sagas como 'Election' o 'Infernal Affairs', basadas en los bajos fondos de la ciudad, han sido un gran éxito en la región y en UFG han bebido de ellas para hacer una historia fiel al universo en el que se desarrolla y que además tenga lo mejor de los sandbox y los arcades de conducción.

EL APARTADO GRÁFICO DEL juego está muy cuidado y es extremadamente realista.



EN ALGUNAS MISIONES SOBRE cuatro ruedas no conduciremos nosotros.

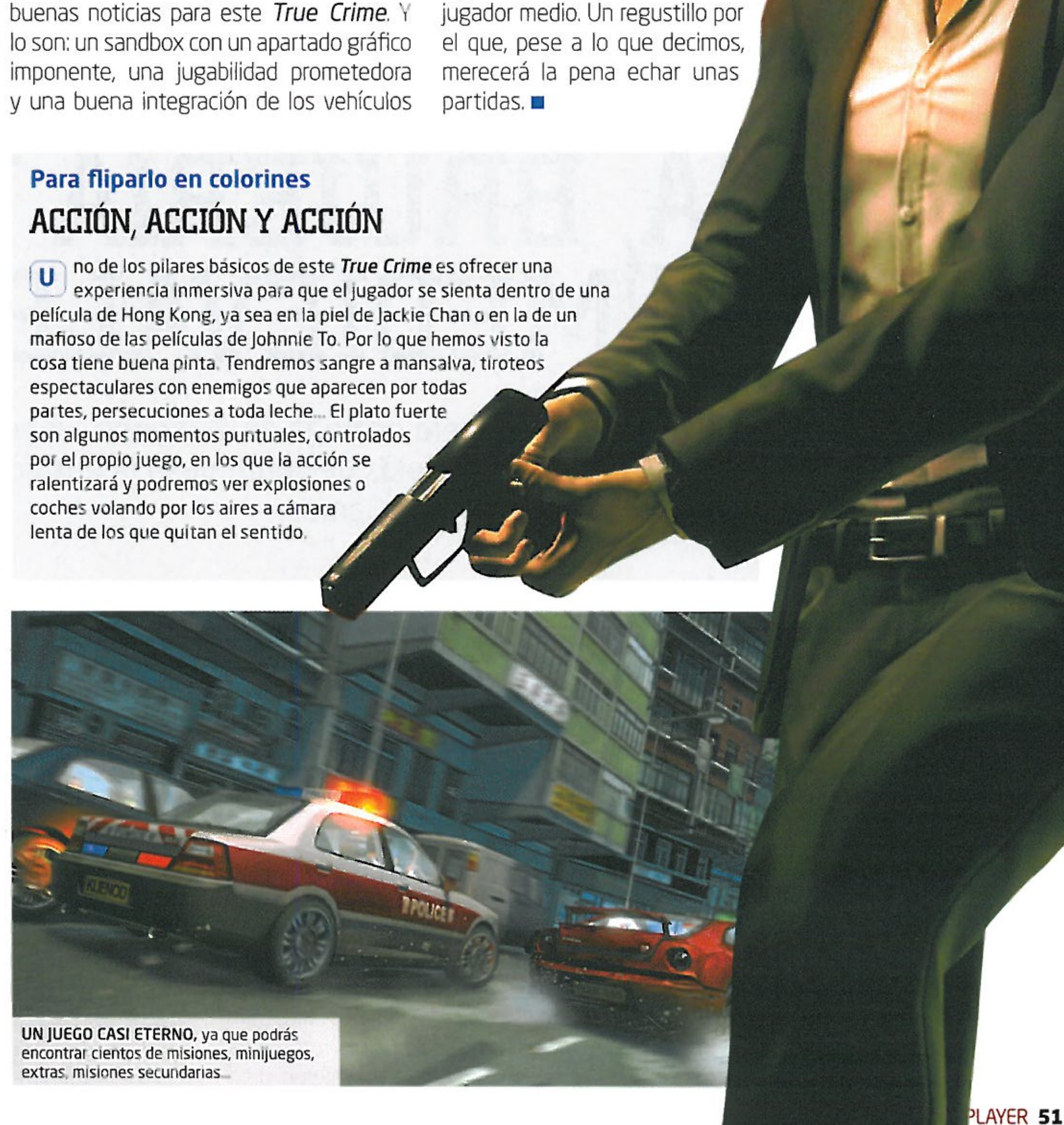
NO HABRÁ UN SISTEMA DE KARMA PERO SÍ NIVELES DE EXPERIENCIA QUE DESBLOQUEARÁN EXTRAS

Llegados a este punto, todo parecen buenas noticias para este *True Crime*. Y lo son: un sandbox con un apartado gráfico imponente, una jugabilidad prometedora y una buena integración de los vehículos dentro del juego. El mayor problema del título es que cuando salga no estaremos en 2008, si no en 2011. Lo que en su día nos dejó boquiabiertos (*GTA 4*) hoy es un título que sí, entusiasmará a los amantes de los mundos abiertos y las historias de gangsters, pero dejará con un regusto a algo ya visto para el jugador medio. Un regustillo por el que, pese a lo que decimos, merecerá la pena echar unas partidas. ■

Para fliparlo en colorines

ACCIÓN, ACCIÓN Y ACCIÓN

Uno de los pilares básicos de este ***True Crime*** es ofrecer una experiencia inmersiva para que el jugador se sienta dentro de una película de Hong Kong, ya sea en la piel de Jackie Chan o en la de un mafioso de las películas de Johnnie To. Por lo que hemos visto la cosa tiene buena pinta. Tendremos sangre a mansalva, tiroteos espectaculares con enemigos que aparecen por todas partes, persecuciones a toda leche... El plato fuerte son algunos momentos puntuales, controlados por el propio juego, en los que la acción se ralentizará y podremos ver explosiones o coches volando por los aires a cámara lenta de los que quitan el sentido.



UN JUEGO CASI ETERNO, ya que podrás encontrar cientos de misiones, minijuegos, extras, misiones secundarias...

360 PS3 PC DUNGEON SIEGE 3

ESPADA, BRUJERÍA Y OTRAS "MEDIEVALECES"...

Obsidian Games se hace cargo de la tercera entrega de *Dungeon Siege* con el ánimo de permitir a los usuarios de consolas de sobremesa la entrada al apasionante mundo creado por Gas Powered Games.

Puede que un nombre como el de Chris Taylor no suene precisamente como uno de los grandes gurús del mundo del ocio electrónico. Sin embargo, un reducido grupo de aficionados es consciente de la importancia de este hombre para la industria del videojuego en los últimos años. Seguramente se trate de jugones naturales del mundo de los ordenadores compatibles, que recordarán con añoranza sagas como *Total Annihilation*, *Supreme Commander* o *Dungeon Siege*.

Y precisamente de esta última franquicia es de la que hemos podido conocer nuevos detalles al respecto de su próxima entrega, con la gran novedad de que por primera vez los jugadores de consolas de sobremesa podrán paladear el intenso bouquet de los títulos ideados por los chicos de Gas Powered Games. Esto a pesar del hecho de que la desarrolladora encargada de *Dungeon Siege 3* no está afincada en Tejas, sino que es labor de los californianos de Obsidian Games, todos unos maestros en el rol.

Tanto es así que el equipo de desarrollo está formado mayormente por exmiembros de Black Isle, desarrolladora mítica en el género del rol. Por si fuera poco, citan como referencias a la hora de crear este juego títulos como *Secret of Mana*, *Dark Alliance* o *Champions of Norrath*. Toda una declaración de intenciones que sirve



Sin personalización de personaje

ELIGE TU CAMINO Y TUS HABILIDADES



Al iniciar la partida no se nos permitirá modificar el personaje, pudiendo seleccionar únicamente entre el género del protagonista. La evolución y diferenciación de la experiencia de juego vendrá después, con el árbol de habilidades creado específicamente para la ocasión. Con cada aumento de nivel podremos potenciar una habilidad, desbloqueando nuevas capacidades y conjuros conforme dediquemos puntos especiales a cada categoría concreta. Alternativamente también podremos potenciar diez talentos diferentes que conseguirán diferenciar aún más nuestro personaje y especializarlo en un tipo concreto de combate. Como vemos, fácil de aprender, difícil de dominar.






Dungeon Siege 3

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Obsidian Games**
Editora: **Square Enix**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **2011**
Idioma:
Textos
Voces

MAZMORRAS DE TODO TIPO serán el escenario principal de los combates.





LA TÓNICA HABITUAL SERÁ la de vérnoslas con varios enemigos al mismo tiempo.

como referencia para enmarcar el tipo de título al que nos enfrentaremos.

No están solos sin embargo, ya que durante el proceso de desarrollo, que se extiende ya a más allá de los 20 meses en estos momentos, han contado con el constante asesoramiento del propio Chris Taylor. Esto garantiza que la tercera entrega de esta franquicia sabrá mantener las señas de identidad que siempre la han distinguido de sus rivales, al tiempo que se adapta a la jugabilidad con un mando de control en la mano.

Esto se traduce en una mecánica de juego que recuerda irremediablemente a *Diablo*, con una vista cenital y decenas de enemigos que destruir con nuestros mandobles y conjuros. Las novedades vienen de la mano de la posibilidad de cambiar de posición al atacar entre golpes de una y dos manos, y manejar hasta tres posturas defensivas dependiendo del tipo de enemigo que nos enfrentemos. Puede parecer complicado, pero no lo es. Más si tenemos en cuenta que una de las directrices ha sido simplificar los controles para no perjudicar a los jugadores de ninguno de los sistemas de juego en que se lanzará el título. Tanto es así que durante la demo que pudimos probar disfrutamos de las primeras horas de juego en su versión PC, pero con un mando de Xbox 360.

En cuanto al esquema de juego, se limitará al habitual de presentar un gran mundo abierto en el que una línea argumental nos irá guiando por una sucesión de misiones. Como no podía ser de otra forma, los personajes secundarios nos irán pidiendo ayuda para completar diversas misiones accesorias que podremos elegir realizar o no. El sistema conver- »



MAGIA Y ESPADA DEBEN ser utilizados para superar las dificultades.



LOS ENTORNOS OSCUROS SERÁN una constante en el desarrollo de la aventura.

SE TRATA DE UN TÍTULO CREADO POR AMANTES DEL ROL PARA LLEGAR A TODO TIPO DE JUGADORES

UN NUEVO MOTOR GRÁFICO Y UNA JUGABILIDAD RENOVADA PARA ESTA ENTREGA



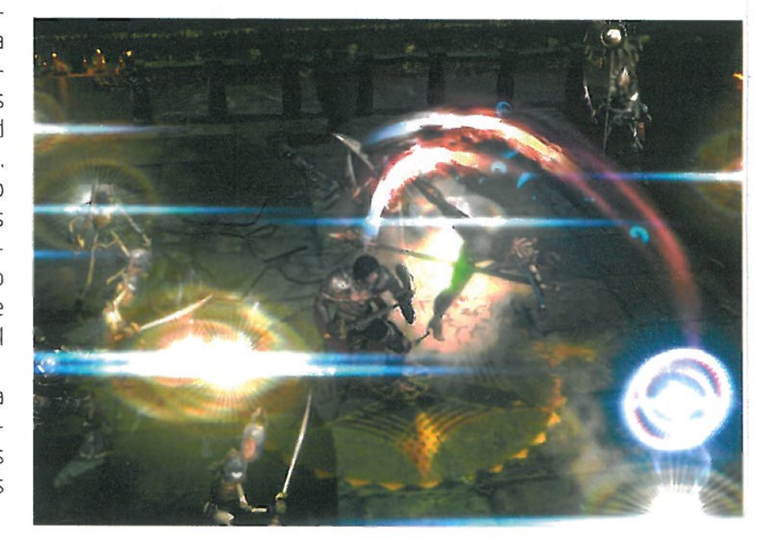
» sacional a la hora de desarrollar cada uno de los encuentros con los habitantes del mundo será muy similar al que ya vimos en *Alpha Protocol*, de la misma desarrolladora que está ahora al cargo de este título.

Las novedades siguen por el nuevo motor gráfico desarrollado para la ocasión, con el nombre de Onyx Engine. Su objetivo es crear parajes de mayor amplitud y espectacularidad que al mismo tiempo permitan a personajes y objetos cercanos tener una profusión de detalles digna de los últimos lanzamientos punteros. Aún con meses de desarrollo pendientes, ***Dungeon Siege 3*** luce un gran aspecto (sobre todo en su versión PC), lo que nos hace esperar lo mejor de la versión final, cuando llegue.

Otras características que destacan en este desarrollo es su multijugador cooperativo durante la historia, que permitirá a los jugadores unirse y abandonar partidas en curso ya sea conectando un mando a nuestro sistema o a través de la red de redes. Una buena idea que aún no ha cristalizado en el anucio es el número de jugadores definitivo que permitirá -2 en la demo que vimos-.

El nivel de satisfacción de los responsables del título con lo que están consiguiendo plasmar es muy alto, y afirman que en esta ocasión no están dejándose nada fuera, aunque si en algún momento lo hubiera seguramente esto acabaría siendo ofrecido a los jugadores como contenido descargable. Por tanto, podemos estar tranquilos al respecto de la calidad que atesora este prometedor título de rol. Los propios miembros de *Alpha Protocol* lo califican como uno de los mejores juegos de rol que han creado, uno "verdaderamente bueno". No se atreven a calificarlo por encima de sus competidores porque consideran que hay muchos tipos de rol distintos.

En unos meses comprobaremos hasta qué punto podemos fiarnos de esta afirmación. Mientras tanto nos deberemos conformar con las nuevas informaciones que se vayan vertiendo. ■



El argumento

EL DESTINO DEL MUNDO DE EHB DEPENDE DE NOSOTROS

Como la mayor parte de historias de rol, todo comienza con un mundo que está sumido en la oscuridad. Tomaremos el papel de un héroe único, uno de los pocos miembros supervivientes de La Décima Legión, un ejército de protectores caídos en desgracia que protegían el reino de Ehb. De esta manera tendremos que ir reclutando una serie de compañeros que nos acompañen en este viaje que tratará de vencer a la creciente amenaza.

EL OBJETIVO ES CREAR UN JUEGO DE ROL VERDADERAMENTE BUENO

OFERTA EXCLUSIVA

¡Suscríbete ahora!

POR SÓLO 1'90€

TODAS LAS NOVEDADES: DEAD SPACE 2 ★ LITTLE BIG PLANET 2 ★ GHOST TRICK ★ KINGDOM HEARTS RE: CODED ★ DC UNIVERSE ONLINE ★ BATTLEFIELD BAD COMPANY 2: VIETNAM ★ INAZUMA ELEVEN

MARCA player

PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL

MORTAL KOMBAT

¡La batalla más sangrienta del año!

KILLZONE 3

TRUE CRIME: HONG KONG

1 AÑO: 12 NÚMEROS POR SÓLO 15€

AHÓRRATE MÁS DE 7€

LLAMA AL 902 99 81 99

Lunes a Viernes de 9h a 18 h.

revistas@unidadeditorial.es

Oferta exclusiva para el territorio nacional peninsular, no acumulable a otras ofertas o promociones en vigor. Promoción válida sólo para nuevas suscripciones.



PS3 KILLZONE 3

EVASIÓN Y MUERTE EN EL HELGHAN MÁS DEVASTADO

Un título continuista respecto a *Killzone 2* pero que lo mejora en todos sus apartados. Junto con *Little Big Planet 2*, el primer gran exclusivo de PS3 para 2011.

Quedan apenas semanas para el lanzamiento de ***Killzone 3*** y este mes hemos tenido la oportunidad de probar una versión beta muy próxima a la que verá la luz en las tiendas. ¿El balance? Un adelanto de las próximas líneas: más de lo mismo, pero más y mejor.

Pese a las grandes virtudes del anterior título, los jugadores pusieron algunas pegas a ciertos elementos de *Killzone 2*: cierta repetitividad de situaciones, una IA brillante casi siempre pero con ciertos elementos kamikazes o una trama de gran potencial totalmente desaprovechado. Pues el feedback entre la gente de Guerrilla y los jugadores parece haber funcionado casi a la perfección.

Muchos de los errores que comentamos están totalmente subsanados. A la beta que pudimos probar en el E3 en un escenario nevado repleto de trincheras, asaltos en nave voladora o maniobras sobre jetpack se le han sumado en esta nueva preview escenarios más abiertos y enfrentamientos contra naves inmensas.

Territorio industrial

La corta demo que hemos probado se desarrolla en un escenario totalmente distinto, más pardo y grisáceo, más industrial, señal de que en ***Killzone 3*** la variedad de los entornos será predominante.

Nuestra misión es impedir que los helghast lleguen a una base desde la que





PS3

Killzone 3

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Guerrilla**
Editora: **Sony C.E.**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Febrero de 2011**

NO HEMOS TENIDO OPORTUNIDAD de probar el juego en 3D, aunque ya en el E3 lucía espectacularmente.

Playstation Move

EN LA LÍNEA DE LOS FPS DE WII

Como en la consola de Nintendo, tanto apuntado como cámara será controlado con el Motion Controller (mando principal). Existe un margen ajustable en el que movemos la mirilla y que, si sobrepasamos, hará que movamos la cámara. Cuenta con una ayuda al apuntado puesto que, pese a que está bien implementado, es más difícil de controlar que con el dualshock únicamente. Las recargas de nuestro arma las haremos girando el mando hacia la derecha mientras que los ataques cuerpo a cuerpo se llevarán a cabo con un movimiento brusco hacia delante. El movimiento de Sev se deja para el joystick del Dualshock o para el Navigation controller si cuentas con él.

ESTA NUEVA ALIADA PROMETE tener un papel importante en la trama.

despegar con sus naves y atacar la Tierra. El primer enfrentamiento tiene lugar en desventaja, con las tropas de la ISA y un vehículo blindado asaltando una posición ventajosa y elevada de los helghast. Lo primero que vemos es que la actividad alrededor de Sev, de nuevo el protagonista, se ha multiplicado. Más aliados, más enemigos, más balas perdidas... Hemos dejado de ser el actor exclusivo para ser el principal pero no único. Nuestros aliados matan y mueren, los enemigos también, y no solo se fijan en ti.

La IA, como decíamos, también ha mejorado, tanto la de las tropas ISA como la de los enemigos. Dejaremos de ver a la mayoría de los kamikazes de *Killzone 2*, esos helghast que avanzaban rectos hacia ti hasta morir a tus pies, todos actuarán de manera más lógica. Si cae un enemigo que dispara desde una torreta, siempre otro ocupará su lugar. Una gran muestra de esta mejora de la IA y de la amplitud de los escenarios es la clásica máxima en batalla de "el enemigo que te mata es el que no ves". En más de una ocasión, sin saber como, caerás al aproximarte a una posición que tú ya creías limpia de helghast pero en la que te esperaba el último de la unidad, parapetado en el punto más oscuro.

Tras unos minutos de avanzada llegamos al jefe final de fase, el MAWLR, un gigantesco robot cuadrúpedo de más de cien metros de altura que puedes ver en la captura de más arriba, en esta misma página. Para acabar con él primero deberemos disparar con un lanzamisiles WASP en sus puntos débiles, como los respiraderos, que abre de vez en cuando. Por supuesto, él mientras te atacará y tú deberás esquivar sus ataques, especialmente el cañón. La segunda fase del enfrentamiento tendrá lugar en el aire, montado en un aerodeslizador que gira en torno al MAWLR y desde el que deberemos disparar a los objetivos que nos vayan marcando con nuestra gatling, desde sus torretas hasta la extremidad del cañón. Con este enfrentamiento, Guerrilla nos demuestra que su juego es, quizá junto con God of War III, el título de Playstation 3 más puntero en términos gráficos y tec- »



nológicos. Y es que el despliegue de efectos de luz, de humo y las explosiones son de lo mejor que hemos podido ver en consola. También han mejorado mucho las expresiones faciales de nuestros protagonistas. Tanto Sev, como Rico, como otros soldados ya conocidos se muestran todavía más vivos que en *Killzone 2*. No podemos aún hablar de otros elementos técnicos como el doblaje, ya que la beta estaba completamente en inglés, aunque, si nos atenemos a la política tradicional de Sony C.E. con sus títulos estrella, es de esperar que vendrá traducido y doblado al castellano.



UNA NUEVA MODALIDAD DE helghast: ágiles y con cuchillas

Aniquilación cuerpo a cuerpo

Uno de los elementos que ya pudimos ver en la beta multijugador de la que os hablamos hace un par de meses y que aquí está aún más presente es lo que Guerrilla ha llamado "brutal melee system", es decir, las animaciones de muertes cuerpo a cuerpo. Si un enemigo se nos acerca tanto como para que nos cueste dispararle con nuestras armas, con solo pulsar L1 le mataremos con nuestras manos. Estas animaciones están perfectamente integradas en el juego y varían en función del arma que llevamos. Desde rajarle el cuello a un helghast con un cuchillo a hundirle los dedos en los ojos destrozando de paso sus características gafas rojas (sin duda esta es nuestra preferida). Nos aventuramos a predecir que este tipo de muertes se convertirá en tema de conversación y burla entre quienes lo sufran y disfruten en el modo multijugador. Que te maten así resulta especialmente doloroso y humillante, mientras que acabar con un enemigo de esta manera es tremendamente divertido, casi morbosamente placentero.







Queda por ver si la historia tiene más peso y calidad que la de *Killzone 2* y confirmar si la variedad que estamos viendo en las demostraciones se hace patente. Pero es que, aún así, el nuevo juego de Guerrilla tiene una pinta auténticamente espectacular. ¡Y todavía nos queda por ver lo que da de sí el multijugador! ■

Cooperativo

EN LA MISMA TELE

Esta beta nos ha sorprendido al contar con un modo cooperativo a pantalla partida. Con él podremos jugar todo el modo campaña sin ningún tipo de variación respecto a la historia principal. Como siempre vamos acompañado de aliados, el cooperativo no supone ninguna diferencia con respecto a jugar solo, simplemente uno de los aliados manejados por la CPU lo controla un amigo. Pese a que baja el nivel de detalle de las texturas no hemos observado ralentizaciones graves. La pena es que la pantalla está dividida en vertical y deja un espacio en negro en cada extremo de la ventana de los jugadores, lo que limita bastante la visión. Esperemos que Guerrilla de la opción de jugar en horizontal en el juego final.

LAS MUERTES CUERPO A CUERPO DARÁN MUCHO QUE HABLAR EN EL MULTIJUGADOR



LA REVISTA MÁS LEÍDA DEL MUNDO DEL MOTOR

MARCA motor

1,9 EUROS

Nº88 FEBRERO 2011

PRUEBA A FONDO • VW PASSAT

+ INGENIERÍA
CONOCE LOS PUENTES MÁS ESPECTACULARES DEL MUNDO

COMPARATIVA • SEAT ALHAMBRA • VW SHARAN • RENAULT GRAND ESPACE • FORD S-MAX

8 423793 600059 00088

+ MITSUBISHI i-MIEV
ASÍ ES UN DÍA A BORDO DE UN COCHE ELÉCTRICO

0000 FRD

UNA IMAGEN MÁS ALEGRE Y DEPORTIVA PARA EMPEZAR EL AÑO CON ENERGÍA

FORD FOCUS 2011

EL ANTIDEPRESIVO

POR SÓLO 1,9 €

- **Ford Focus 2011:** Antidepresivo ideal
- **Mitshubishi i-MiEV eléctrico:** Prueba con chispa
- **Passat,** el Wolswagen que mejora con los años

YA A LA VENTA



360 PS3 MARVEL VS CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS

CÓMIC VERSUS VIDEOJUEGOS, ROUND 3

La mayor locura bidimensional del mundo de la lucha vuelve con las pilas bien cargadas y dispuesto a ofrecernos los combos más largos, los golpes más bestias y los personajes más carismáticos que han pasado por los circuitos de las consolas de nueva generación.

Nos gusta la lucha, por eso disfrutamos como verdaderos enanos con el extraordinario *Super Street Fighter IV*. Y precisamente por esta razón le hemos puesto el ojo encima a ***Marvel Vs Capcom 3: Fate of Two Worlds.***

Ambos títulos comparten un gran número de puntos en común -motor gráfico, equipo de desarrollo, estética...- Pero es cuando prestamos atención a sus diferencias cuando quedamos irremediablemente conquistados por el próximo título de lucha salido de la factoría nipona de los genios de Capcom.

La principal seña de identidad que le diferencia, aparte de su estilo mucho más desenfadado y cercano al cómic, es la selección de los casi 40 personajes protagonistas. Estos se dividen en dos bandos, por un lado las estrellas de todo tipo de juegos de Capcom -Dante de *Devil May Cry*, Viewtiful Joe, Weskern y Chris Redfieldl de *Resident Evil*, Sir Arthur de *Ghost & Goblins*...- La lista es extensa y se completa con el mismo número de personajes nacidos en las páginas de los cómic de Marvel, con todas sus grandes figuras haciendo acto de aparición - Capitán América, Lobezno, Iron Man, Hulk...- Todo



COMO ES TRADICIONAL, LAS luchas serán entre equipos de tres



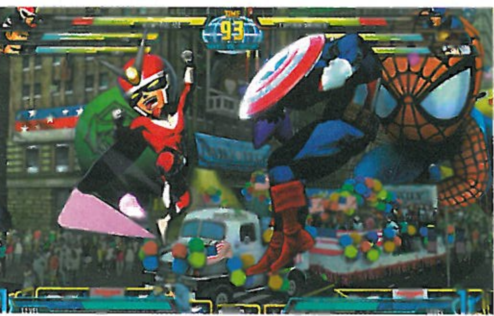
JUGAR CON VIEWTIFUL JOE es una maravilla totalmente bizarra, nos encanta




Marvel vs Capcom 3: Fate of Two Worlds

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **18 de febrero**
Idioma:
Textos
Voces

Marvel vs Capcom 3: Fate of Two Worlds





POSIBLEMENTE EL MEJOR ELENCO DE LUCHADORES DE LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

un Dream Team sin parangón el que han logrado reunir. Y ojo porque quedando solo un mes para su lanzamiento todavía hay personajes sin desvelar.

En cuanto a su propuesta jugable, simplifica al título de la empresa nipona anteriormente citado, reduciendo a tres botones los ataques y añadiendo uno más que lanza al enemigo para realizar combos aéreos. En líneas generales se trata de un sistema de lucha de lo más accesible que permite a los más veteranos un nivel de especialización elevado, a la vez que entretendrá a cualquiera que se haga con el mando.

Por supuesto, también tenemos que recordar la mayor peculiaridad de este título, y es que son tres personajes los que conforman cada equipo, pudiendo cambiar el que esté activo en mitad del combate e incluso pudiendo pedir ayuda a los que están descansando en cualquier momento. Esto añade ese toque especial a cada combate que nos obliga a pensar mínimamente mientras aporreamos botones sin descanso. Una explosiva mezcla que supo encandilar a toda una generación de jugadores hace unos 10 años y que sigue funcionando como el primer día.

Desde ya, tenemos un favorito para mejor juego de lucha del recien estrenado año 2011. ■



LA PANTALLA EN TODO momento, repleta de magia, colorines y chiribitas.

PC SHOGUN 2: TOTAL WAR

EL REY DE LA ESTRATEGIA DESEMPOLVA LA KATANA

Una década después de asombrar a los amantes de la estrategia, llega la secuela de *Shogun: Total War*, en realidad un reedición del clásico que mejora la experiencia de manera exponencial.

Diez años, pero parece que fue ayer cuando mis ojos se abrieron como platos al instalar aquel *Shogun: Total War*. Sobre un mapa, como en los viejos wargames, se desplegaban piezas con anchas peanas que pugnaban por dominar el Japón feudal. Hasta ahí todo normal. La revolución llegó al irse la pantalla a rojo antes de dirimir una batalla. Sobre un escenario en 3D, los ejércitos se deplegaban, se agrupaban en formaciones, aprovechaban la orografía del terreno para sacar ventaja... La guerra que los libros de historia nos había enseñado, en la pantalla del ordenador.

Con la lagrimita a punto de brotar se abre *Shogun 2*, la revisión del clásico de la saga *Total War*, y los chicos de Creative Assembly muestran lo que entonces soñaron con hacer y no pudieron porque la tecnología aún no se lo permitía. El arte de los grabados japoneses transpira desde los menús hasta el diseño de cada rincón de los escenarios, y es lo primero que entra por los ojos. Por los oídos, una banda sonora fiel a la música tradicional nipona. Y en jugabilidad, lo lógico es que se note la década que ha pasado entre uno y otro...

La saga *Total War* no es mayoritaria. No son juegos fáciles, pero su público es terriblemente fiel. Esta nueva entrega, un año después del extraordinario *Napoleon*, es un paso más en la evolución de la saga, pese a la vuelta a los orígenes. El mapa táctico es mucho más



rico y vuelve a tener en cuenta las rutas de comercio, de abastecimiento... Y las batallas son sencillamente espectacula-



LOS DESARROLLADORES ESTÁN ENAMORADOS de la cultura medieval nipona.



Shogun 2: Total War

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Creative Assembly**
Editora: **Sega**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **15 de marzo**



LAS BATALLAS NAVALES SE han mejorado y serán fundamentales sobre las aguas del mar de Japón.



EL ASPECTO GRÁFICO DE las unidades está cuidado hasta el más mínimo detalle, como se puede comprobar.

res. Los batallones irán perdiendo efectividad, moral o munición y su estado será fácilmente reconocible por su estandarte, que se irá deshilachando hasta acabar hecho jirones.

Las batallas navales aparecen también en esta nueva entrega, y lo hacen sin la extraordinaria dificultad que presentaba la artillería en *Empire* y *Napoleon*. Abordajes, transporte de tropas y desembarcos tienen ahora más peso en el mar del Japón. Pero el gran acierto es la recuperación de los vídeos para acciones especiales. Enviar a una misión de sabotaje a un Ninja o a una geisha asesina ya no se reduce a un mensaje de éxito o fracaso. Los vídeos tienen su puntito de emoción hasta ver si tu agente ha conseguido la misión o muere en el intento.

También se separa de sus antecesores esta entrega en los asedios y los asaltos a fortificaciones. Resulta relativamente fácil saltar los muros, porque en Japón jamás se construyeron castillos impenetrables, pero sí será un dolor de cabeza tomar los enclaves. Los edificios y su diseño intrincado obligarán a dividir las tropas, que perderán su ventaja hasta confundirse y podrán ser aniquiladas en auténticas emboscadas callejeras.

Si hay una palabra que define al rey de la estrategia esa es exigencia. Es exigente en cuanto a requerimientos de hardware, así que habrá que esperar a la versión definitiva para ver la optimización en equipos medios. Y es exigente si quieres disfrutar de todas las posibilidades tácticas que te ofrece, tanto en el mapa por turnos como en las batallas en tiempo real, ahora más simples pero a la vez más profundas. ***Shogun 2*** es un *Total War*, así que prepárate a perder horas de sueño si quieres ser el nuevo monarca de la tierra del sol naciente. ■

Batallas multijugador

LA SORPRESA DE ESTA NUEVA ENTREGA

El modo individual parece que va a cumplir las expectativas -hasta mediados de marzo aún hay tiempo para depurar algunos errores menores-, pero es en el multijugador, inexistente en la primera entrega, donde Creative Assembly tiene planes jugosos. Desde los logros que darán ventajas en combate a los mejores jugadores a la inclusión de un modo cooperativo que permitirá compartir ejércitos a dos jugadores y coordinarse para engañar a la IA.
Cada participante online tendrá un general único que podrá mejorar según su progreso. Vamos, un toquecito rolero que no le va a venir nada mal al que ya parece postularse como el mejor juego de estrategia del presente año.





KIRBY: UN PLATAFORMAS PARA COSER Y CANTAR

El simpático personaje de Nintendo propone un mundo hecho con telas y una simpática aventura a su lado.

Ya sea por nostalgia o porque se están haciendo juegos de mecánica más sencilla para esa nueva generación de jugadores adultos que no se sabe mover en el 3D, son muchos los desarrollos que el año pasado y este plantean el videojuego como un mundo en dos dimensiones. A gigantes como *New Super Mario Bros Wii, Donkey Kong Country Returns* o *Sonic 4*, se unieron joyitas descargables como *Limbo*, por poner un ejemplo lejos de Wii. La crítica coincidió en los halagos a todos estos porque demostraban que no hace falta un mundo abierto en 3D para nada. Y *Kirby en Reino de los Hilos* es uno más de los que se une a esta lista de maravillas contemporáneas de las 2D.

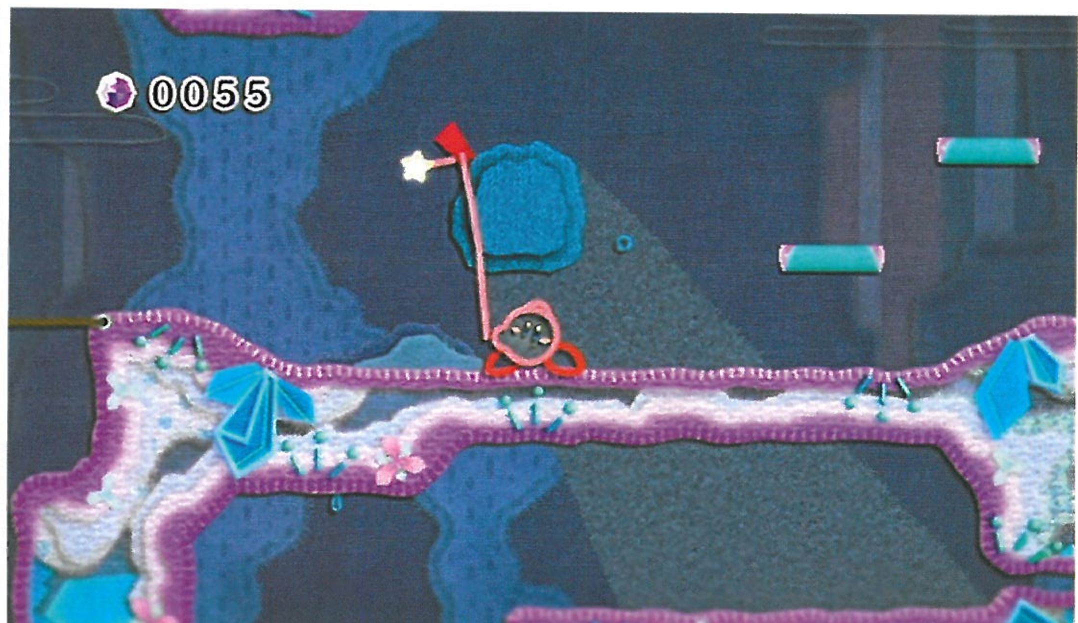
El otrora glotón Kirby, acostumbrado a mediar con sus adversarios a base de aspirar y tragarse todo lo que se le pusiese delante, esta vez se ve metido en un lío, nunca mejor dicho, que le convierte en un personaje hecho de hilo en un mundo en el que todo está hecho de tela, lanas y demás fornituras del mundo de la costura. El argumento del juego utiliza el concepto del 'hilo mágico' para unir la historia, haciendo que Kirby se encargue de encontrar los seis hilos que darán paso a los siete reinos que el malvado Zur-Zir se ha encargado de separar, descosiéndolos y escondiendo un hilo mágico en cada reino.



A LOS SENCILLOS NIVELES iniciales seguirán fases en las que se mueve el suelo y el cielo se llena de enemigos.

A partir de esta premisa, Kirby, en formato lana y con la ayuda de su brazo-hilo a modo de látigo y algunas transformaciones (en pesa al caer, en coche al correr o renacuajo al meterse en agua, por ejemplo), tendrá que atravesar los diferentes escenarios que no solo plantearán



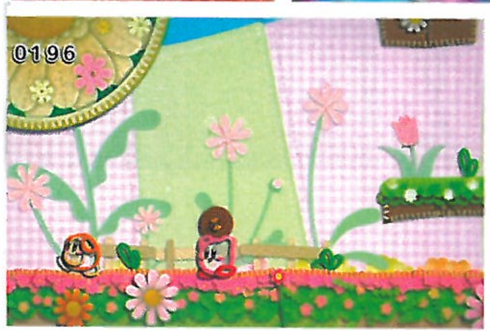


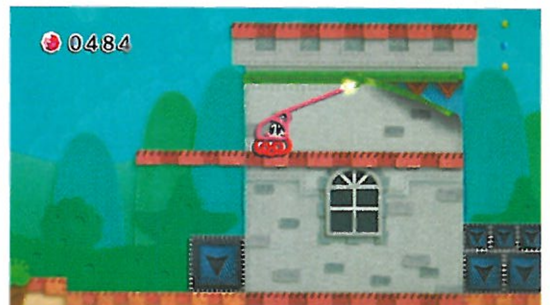
Wii

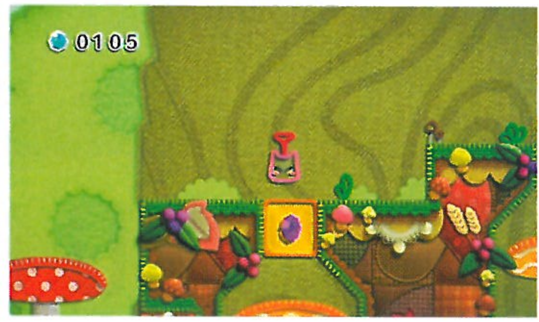
Kirby en el Reino de los Hilos

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Good Feeling /HAL**
Editora: **Nintendo**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Lanzamiento: **25 de febrero**
Idioma:
Textos
Voces

EL ESCENARIO ESCONDE MUCHOS secretos que tendremos que desvelar.







EL JUEGO UTILIZA EL TRAMPANTOJO PARA MUCHOS DE SUS PUZZLES

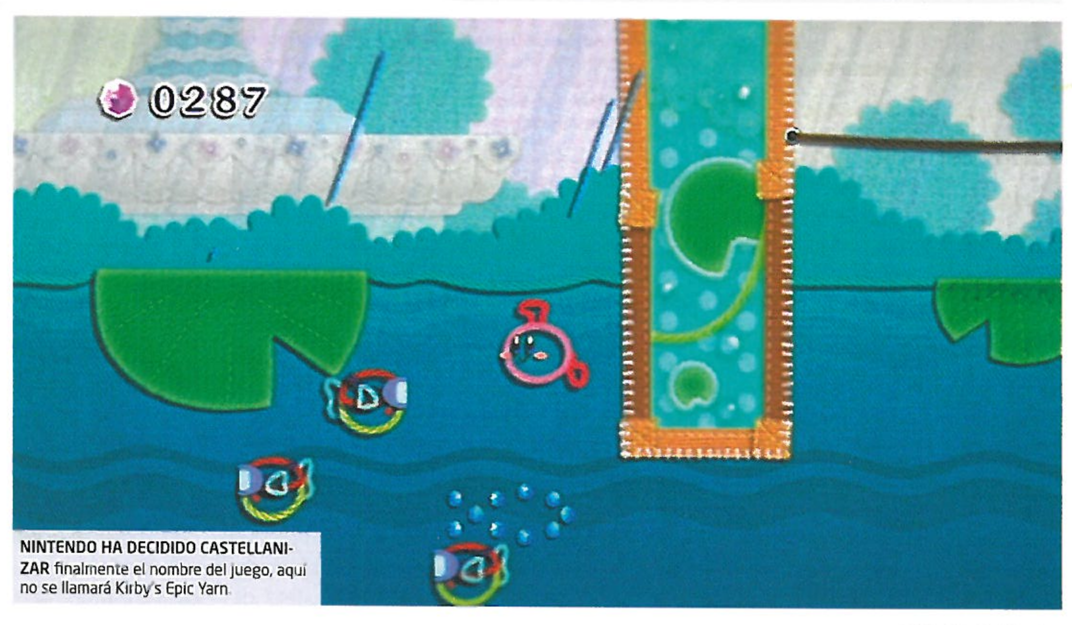
combates con enemigos, sino, sobre todo, puzzles cada vez más elaborados, escondidos y finos. En ellos se utilizarán tanto los conceptos de las plataformas, que es la base del juego, como el de los trampantojos sobre el propio escenario para dibujar falsas soluciones sobre este y, al contrario, esconder las soluciones bajo diferentes capas de tela o escondidas en una costura. Ocasionalmente, las fases cuentan con zonas de bonus en las que Kirby se transforma en un vehículo en el que el control habitual del juego con el mando en horizontal y usando la cruceta y el botón dos, dan paso a un uso del mismo control al que se une el balanceo del mando para dirigir un ovni o el cañón de un vehículo que dispara misiles o expulsa agua.

La aventura de Kirby, dentro de un escenario aparentemente infantil, se convierte en un auténtico reto a superar por los jugadores más experimentados gracias a la enorme cantidad de objetos a recoger (muebles, canciones y gemas, sobre todo), y los extras que supone completar al 100% cada uno de los reinos y la galería de objetos a coleccionar. Con un diseño adorable, este *Kirby en Reino de los Hilos* no puede sino agradar, a pesar de la ausencia total de sangre en el juego. ■

Multijugador

COSER SOLO O CON AMIGOS

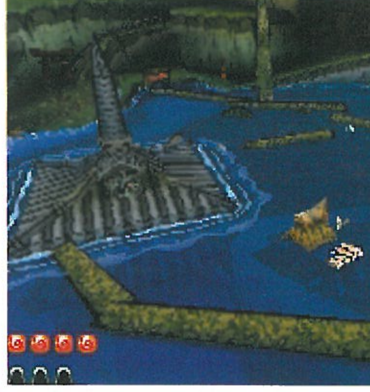
Parece que uno de los grandes retos de Nintendo es hacer que la gente juegue en grupo a sus juegos. *Donkey Kong Country Returns*, que ya está en la calle, lo permite y este nuevo juego de Kirby dejará que en cualquier nivel, hayamos llegado hasta allí solos o en compañía, lo podamos solucionar de la mano de un amigo o en solitario. De la misma forma, los retos que se plantean en las habitaciones de los apartamentos también los pueden jugar varios.

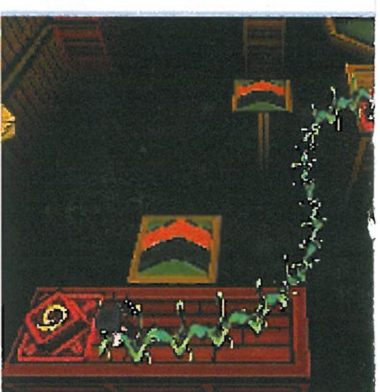


NINTENDO HA DECIDIDO CASTELLANIZAR finalmente el nombre del juego, aquí no se llamará Kirby's Epic Yarn.

DS OKAMIDEN







UN LOBO QUE HARÁ CORRER RÍOS DE TINTA

Capcom puede lanzar uno de los juegos más hermosos que se hayan hecho para DS en el que se combina el estilo de juego de las aventuras de *Zelda* y el estilo artístico basado en el arte tradicional japonés que se popularizó en *Okami*, el juego original.

Cuando Clover Studio creó *Okami* (que fue lanzado en Japón en abril de 2006 y en Europa a principios de 2007) para PS2 estaba sacudiendo, a sabiendas o no, el pilar del diseño artístico en los videojuegos. La aplicación de los fundamentos del arte tradicional japonés al diseño artístico de su juego iba a encandilar a todo el mundo que viese el juego en adelante. Bastaba con eso, con su belleza, casi hasta daba igual que fuese una buena aventura al estilo de las de los *Zelda* de Nintendo, llena de exploración, combates y puzzles. Lo importante era el marco en el que transcurrían los acontecimientos y, quizá no por vez primera, pero sí de una forma tan unánime, se coincidía en que Okami era uno de los juegos más bellos jamás creado.

Llegó una reedición del juego, que en realidad no vendió demasiado bien, para Wii en 2008 y ya por entonces sus creadores sugirieron la posibilidad de que viésemos una versión para DS. No tardó en confirmarse, pero no ha sido hasta ahora cuando podemos disfrutar de una nueva aventura en el universo de Okami.

Okamiden pasa por ser el heredero de *Okami* en todo. En primer lugar, por los protagonistas y la adaptación que se ha hecho del estilo artístico a la consola portátil. Si en el original controlábamos a Amaterasu, la diosa del sol, transfigurada en un espléndido lobo blanco, en ***Okamiden***, la diosa se mete en el cuerpo de una cría de lobo blanco, que es hijo del protagonista de la primera historia y que llamaremos Chibiterasu. Del mismo modo, Kuninushi, hijo de Susano (escudero de



Amaterasu en la historia de *Okami*), será el fiel compañero de batallas de Chibi, como se le llama a lo largo del juego.

La mecánica, como decimos, muy similar a la de los juegos de *Zelda*, no puede encajar mejor en una consola. Todo consis-









EL COLORIDO DEL JUEGO es excepcional y atrapará a cualquier jugador.

DS

Okamiden

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **18 de marzo**
Idioma: **Textos**

Made in Japan

OTRA FORMA DE MIRAR

Uno de los elementos por los que podemos saber cuándo un videojuego es japonés es (además de por las historias mitológicas propias) por el lugar en el que ponen las cámaras. La mayor parte del juego nos ofrece una cámara en tercera persona muy similar a la del juego original, pero cuando Chibiterasu entra en determinadas estancias, la cámara es fija y ofrece un plano típico de los juegos japoneses, especialmente visible en juegos de Capcom como *Resident Evil* o *Dino Crisis*.



OKAMIDEN ES EL HEREDERO DE OKAMI EN TODO, DE LOS PORTAGONISTAS AL ESTILO

te en explorar territorios, interactuar con objetos y habitantes, entrar en combates (que son en tiempo real) y solucionar puzzles que, por lo general, se resolverán utilizando el stylus a modo de pincel mágico. Este uso de la tinta, entrando a participar en parte del propio diseño artístico del juego, nos permite dibujar objetos (para crearlo o repararlos, por ejemplo) o figuras celestiales que actúen sobre el firmamento en nuestro favor. De esta forma, por un lado (combate y exploración) utilizaremos la cruceta y los botones para manejar a Chibi, el pequeño lobo, y por otra parte la pantalla táctil será el 'lienzo' o papiro de resolución de la mayor parte de los puzzles.

La historia de *Okamiden* tan solo transcurre tres meses después de que Amaterasu derrotara al malvado Orochi y nos encontramos con un mundo en calma, pero una vez que nos hayamos familiarizado con el entorno y hayamos encontrado a nuestros compañeros de viaje (Chibi interactuará con diversos personajes que subirán a sus lomos para formar equipo), el juego irá mostrándonos cómo los demonios del Japón ancestral van liberándose y volviendo a traer el caos y la destrucción. Será Sakuya, otro de los personajes que vienen del primer juego, el que inste al lobezno a meterse de lleno en el enfrentamiento con las fuerzas del mal y las sombras.

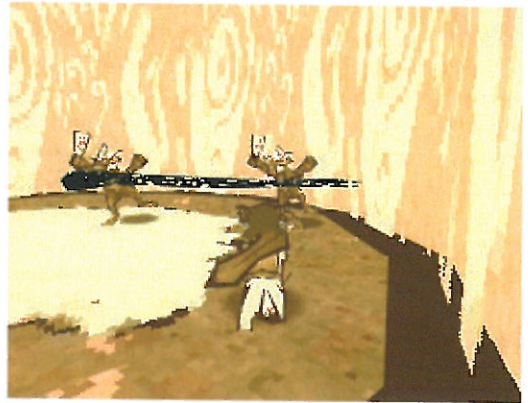
A lo largo de doce capítulos, *Okamiden* hará que el jugador se sorprenda con un juego en el que la historia, que incluye muchos elementos de la tradición nipona, dará vuelcos inverosímiles y emotivos que, sobre todo, calarán en los fans del juego original.

Pero si contar una historia así de fantástica es posible es, sobre todo, porque la forma en que se decidió contarlo se convierte en el único modo de hacerlo sin que resulte algo poco interesante y sin gancho. Si algo tienen tanto Chibi como Amaterasu es carisma. Ese personal estilo artístico se convierte en la clave del éxito del juego porque es, además, la forma de explicar el uso del Pincel Mágico, por ejemplo.

Okamiden no solo debe ser uno de los juegos más esperados para DS en este 2011 que marcará el ocaso de la consola portátil de Nintendo, sino que deberíamos contemplarlo como uno de esas pequeñas joyas a seguir entre todas las plataformas, y ya no solo por lo que cuenta y cómo lo cuenta, sino también porque ofrece una experiencia de juego única. ■



LOS COMBATES SON EN tiempo real usando el control de cruceta y botón.



EL ASPECTO DEL JUEGO al presionar los botones L o R y entrar en el modo pincel.

BORRACHERA DEPORTIVA AL MÁS PURO ESTILO MARIO

Square Enix y Nintendo colaboran en la creación de un nuevo juego de varios deportes de los que vale la pena jugar con varios amigos, ya sea en la misma consola o a través de Internet.

La relación de Mario con los deportes siempre ha sido muy estrecha y cualquiera puede recordar juegos del fontanero dedicados a especialidades como el fútbol o el béisbol o, sobre todo, el golf. Sin embargo, no ha sido hasta unirse con su sempiterno competidor Sonic, que participase en diferentes pruebas dentro de un mismo juego. Lo hizo en *Mario y Sonic en los JJ.OO.* y, más recientemente, en *Mario y Sonic en los JJ.OO. de Invierno* por las pasadas olimpiadas de Vancúver. El género se adapta como anillo al dedo de Mario y sus amigos, con equipos bien definidos y personajes suficientemente carismáticos para 'liderar' equipos. El juego plantea la posibilidad de competir en cuatro disciplinas deportivas para Mario y sus colegas como son: hockey, baloncesto, balón prisionero y voleibol. Cada una de ellas tiene un control específico, pero se mantendrán elementos como la posibilidad de activar golpes especiales que añadirán ese toque espectacular al que nos tienen acostumbrados los juegos deportivos de Mario. No estamos ante un simulador deportivo, ni mucho menos. Para empezar porque las dimensiones de los campos de juego son reducidas, los equipos se forman con 2 o 3 miembros (a elección del jugador) y las normas, bueno,







Wii

Mario Sports Mix

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Square Enix**
Editora: **Nintendo**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **28 de enero**
Idioma:
Textos
Voces

EL BALONCESTO ES UNO de los juegos más rápidos y espectaculares que hay.



EXISTIRÁN ESTADIOS ESTÁNDAR Y algunos tematizados con episodios clásicos de las aventuras de Mario.



AL GOLPEAR EL BALÓN en el voleibol se puede apuntar hacia el jugador deseado para lanzar el balón.

CON PERSONAJES DE FINAL FANTASY Y DRAGON QUEST





son normas que siguen en parte las reglas del juego, pero con el toque 'fantástico' de Mario.

Hemos comentado que el control es propio de cada disciplina, pero también hay que comentar que se pueden jugar tanto con el wiimote y el nunchuk, como con el wiimote en horizontal (en algunas como el balón prisionero requerirán una enorme habilidad del jugador, eso sí).

El título permite tanto los partidos sencillos, llamémosles de exhibición, como la organización de campeonatos que cuando adquieren especial relevancia es en el modo multijugador (por parejas es una auténtica risa) y que incluso está disponible para ser jugado online con hasta un máximo de dos jugadores en cada consola.

Lo que no os hemos dicho hasta el momento es que los encargados de la producción han sido, nada más y nada menos que Square Enix, quienes no son muy dados a hacer títulos deportivos pero que habían tenido la experiencia con *Mario Slam Basketball* para Nintendo DS. Como fruto de la colaboración no podemos sino esperar alguna sorpresita en el elenco de personajes. No será raro ver compartir cancha a Yoshi con alguno de los personajes de *Dragon Quest* o de *Final Fantasy*, algo que los fans (sobre todo los fans japoneses) estarán encantados de ver.

En *Mario Sports Mix* se une deporte arcade, estilo Mario y posibilidad de jugar online o en varios modos multijugador, algo que lo convierte en un party game perfecto, lo cual es suficiente excusa para no haber salido antes y haber arruinado las excelentes Navidades de *Wii Party*. ■

Multijugador

CUATRO JUGADORES A LA GRESCA ONLINE

Una de las claves del éxito de *Super Smash Bros. Brawl* y de *Mario Kart Wii* es, sin ninguna duda, su capacidad de ser jugado online y conseguir que los jugadores perpetúen sus piques por los siglos de los siglos. Algo así es lo que se quiere llevar a cabo con el sistema online de ***Mario Sports Mix***, que permitirá enfrentamientos entre dos consolas con un máximo de cuatro jugadores (siendo dos el máximo de jugadores por consola). Aun así se podrán elegir enfrentamientos de tres personajes (dos de los cuales serán manejados por los jugadores). La modalidad multijugador también está disponible offline (hasta 4).

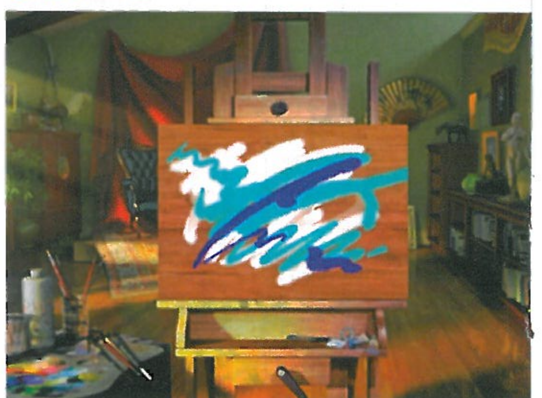


uDraw Studio

Género: **Educativo artístico**
Desarrolladora: **Pipeworks Software**
Editora: **THQ**
Jugadores: **1**
Lanzamiento: **4 de marzo**
Idioma: **Textos** **Voces**







UNA TABLETA PARA PINTAR Y COLOREAR

THQ crea una tableta para Wii que permite utilizar la consola como un dispositivo para dibujar, escribir y controlar personajes de una forma diferente.

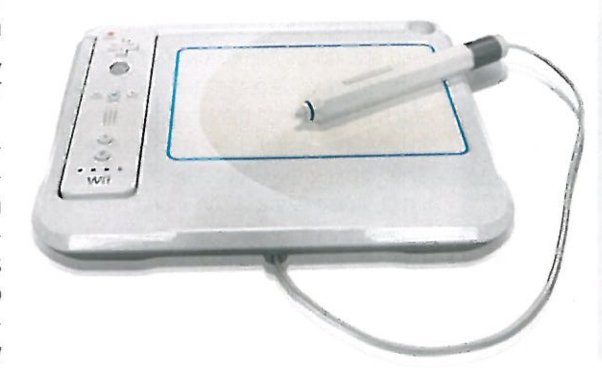
La apuesta de THQ por un periférico de Wii con escaso recorrido para sus juegos parece que ha salido bien. Al menos estas Navidades pasadas ha arrasado en EEUU y todavía falta que lo lancen en el resto del mundo. La idea de *uDraw* es tan sencilla que parece ilógico que no haya salido alguien en los cuatro años de existencia de Wii con algo parecido. Se trata de una tableta en la que existe una ranura para alojar el mando de la consola (y así poder usar los botones y la cruceta sin soltar la tableta) y un lápiz que sirve para dibujar sobre la misma. El lápiz está unido con un cable no demasiado largo y permitirá tanto dibujar como otro tipo de acciones mediante un mecanismo de presión. La idea es similar a la de las tabletas que sustituyen a ratones en los ordenadores, los tablet PC (y que suelen usar los diseñadores gráficos), pero infantilizada y simplificada. No es demasiado grande, pero el área es suficiente para navegar por la pantalla.

En el primer contacto que hemos tenido con ella, *uDraw Studio* ha sido nuestro banco de pruebas. Se trata de una herramienta de dibujo y pintura que ofrece, básicamente, un lienzo y diferentes herramientas para trabajar sobre él. Lo interesante es la posibilidad de seleccionar distintos tipos de trazados, colores y efectos para actuar sobre nuestra 'obra' que al principio, seguramente, será muy similar a la de un niño de cinco años. Lo bueno de *uDraw Studio* es que permite modificar, rectificar y guardar los dibujos, incluso en la tarjeta SD que insertemos en la Wii para sacarlos y llegar a imprimirlos si disponemos de un ordenador y una impresora.

Por otra parte, la posibilidad de editar ajustes de sensibilidad, de mostrar los dibujos como diapositivas o incluso ver cómo se hicieron paso a paso algunos de los bocetos son añadidos a una propuesta simple, pero que no decepciona a ningún niño que esté en la edad de empezar a dibujar... y sin manchar ni una cortina. ■



LA RANURA SD DE LA WII PERMITE SACAR LOS DIBUJOS PARA IMPRIMIRLOS



Vuelta al plástico

LA TABLETA YA TIENE 3 JUEGOS

Si *uDraw Studio* sirve de toma de contacto con la tableta uDraw, el dispositivo no podía quedarse solo en esa aplicación y saldrá al mercado con dos posibilidades más y, según aseguran desde THQ, habrá más juegos y utilidades en el futuro. Si *Dood's Big Adventure* es un simple plataformas que ofrece cuatro modos de juego (a cual más complicado con la tableta), el juego que será clave para el éxito de uDraw es *Pictionary*. Tal y como lo han interpretado los desarrolladores es realmente divertido y tenemos ganas de tenerlo en casa para jugar con amigos... y no somos niños.

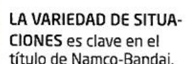


360

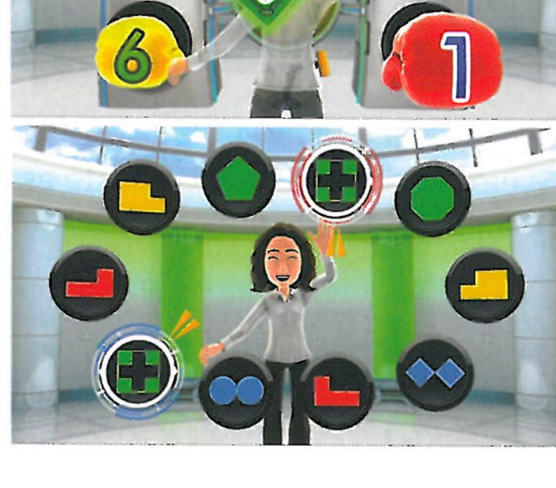
Dr. Kawashima's Body and Brain Exercises

Género: **Party game**
Desarrolladora: **Namco Bandai**
Editora: **Namco Bandai**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Lanzamiento: **11 de febrero**
Idioma:
Textos
Voces





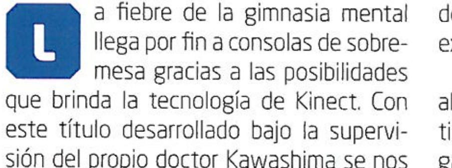
LA VARIEDAD DE SITUACIONES es clave en el título de Namco-Bandai.



USA EL CUERPO PARA superar cada reto que se nos ofrezca.

GIMNASIA MENTAL Y MUSCULAR

El doctor Kawashima se dispone a poner en forma nuestros cuerpos y mentes gracias a la magia de Kinect.



La fiebre de la gimnasia mental llega por fin a consolas de sobremesa gracias a las posibilidades que brinda la tecnología de Kinect. Con este título desarrollado bajo la supervisión del propio doctor Kawashima se nos propondrá una puesta a punto de nuestra mente y nuestro cuerpo al mismo tiempo.

La manera de conseguirlo es a través de una serie de minijuegos, un total de 20 distintos, que nos obligarán a ejercitar ambas partes de nuestra persona. Puede ser una versión del comecocos en el que con una mano controlamos a pacman mientras esquiva fantasmas y con la otra cogemos las frutas que aparecen en la otra parte de la pantalla; seleccionar los resultados correctos de una operación matemática con nuestro cuerpo; o también convertirnos en una autopista para que ciertos vehículos lleguen a su destino. El caso es que la intención es conseguir que nuestro cuerpo y nuestra mente trabajen al unísono en un proceso de automejora similar al que los usuarios de los títulos de Nintendo DS han podido experimentar.

Seguirá los cánones de los party games al uso, con minijuegos rápidos que permitirán la participación de hasta cuatro jugadores simultáneos, por lo que podemos esperar que se convierta en el centro de atención de nuestras reuniones sociales.

Posiblemente no estemos hablando del título que mejor explota la potencia de Xbox 360, pero sí que nos encontramos ante una nueva vuelta de tuerca de un género que ya casi parecía olvidado. ■

El autor
RYUTA KAWASHIMA

En 2001 el doctor Kawshima lanzó un estudio que afirmaba que el lóbulo frontal del cerebro se estimulaba mientras se jugaban a videojuegos. Estas conclusiones le llevaron primero a lanzar un libro (2001) y más tarde tres videojuegos para Nintendo DS, el primero en 2003, en los que trataba de solucionar este pequeño problema. Los beneficios obtenidos de su venta los utilizó en la creación de dos laboratorios científicos donde desarrolla su actividad actualmente. Esto no ha sido óbice para que haya seguido lanzado diversos títulos en múltiples plataformas.







Tactics Ogre: Let us Cling Together

Género: **RPG Táctico**
Desarrolladora: **Square Enix**
Editora: **Koch Media**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **Primavera 2011**
Idioma: **Textos**



EL PADRE DEL ROL JAPONÉS TÁCTICO LLEGA A EUROPA

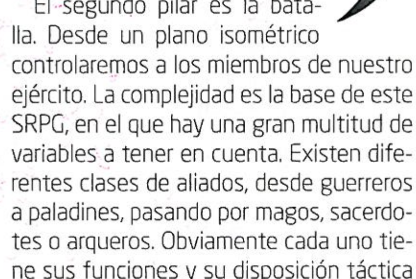
Hemos tenido que esperar casi dieciséis años pero por fin ha llegado. Si eres amante de los SRPG, este es para ti uno de los lanzamientos más importantes del año.

El género de los juegos de rol táctico japonés, los SRPG, es uno de los más maltratados en la industria occidental, en parte porque también es uno de los más minoritarios aquí. Aparecen muy pocos y tarde. Sorprende por tanto la llegada del remake de *Tactics Ogre*. Una muy grata sorpresa aunque, eso sí, venga en inglés.

La historia nos lleva a Valeria, un mundo en el que tres facciones, tres clases sociales, están en guerra. Nosotros encarnamos a Denim Powell, que será el líder de un nuevo ejército que se enfrentará a los opresores del reino.

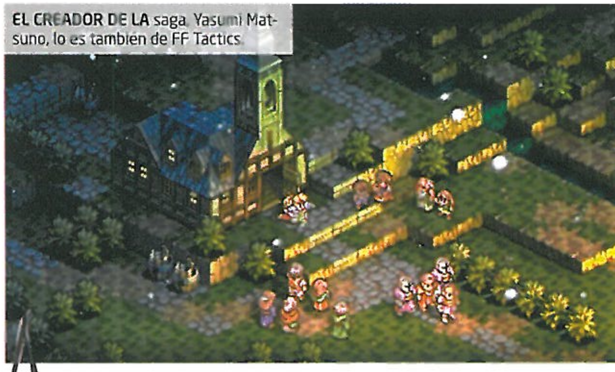
Dos son los pilares de *Tactics Ogre*. Por un lado, su profunda trama, que, aunque absolutamente simplificada aquí, está salpicada de tal cantidad de matices, subtramas y personajes que hacen que sea auténticamente brillante, y también variable.

El segundo pilar es la batalla. Desde un plano isométrico controlaremos a los miembros de nuestro ejército. La complejidad es la base de este SRPG, en el que hay una gran multitud de variables a tener en cuenta. Existen diferentes clases de aliados, desde guerreros a paladines, pasando por magos, sacerdotes o arqueros. Obviamente cada uno tiene sus funciones y su disposición táctica varía. Como también varían los resultados en función de la altura a la que están nuestros personajes o de las condiciones climatológicas. Si a eso le sumamos la gran cantidad de opciones de desarrollo de nuestro personaje y que podemos manejar hasta quince, el resultado es un SRPG denso pero que satisfará a cualquier amante del género.





FIRE EMBLEM FUE EL primer SRPG, pero Tactics Ogre es esencial.

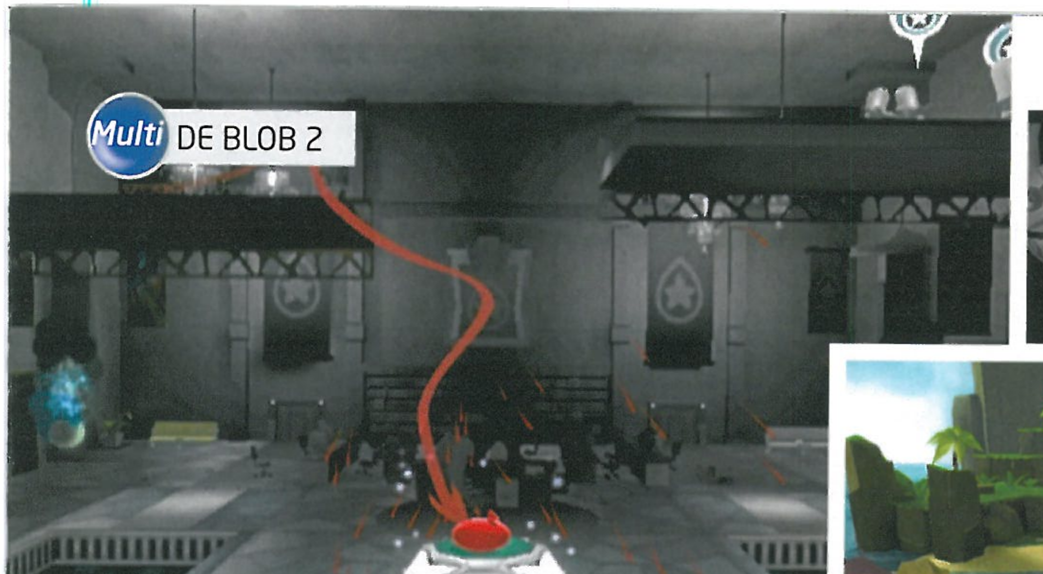


EL CREADOR DE LA saga, Yasumi Matsuno, lo es también de FF Tactics.

Mucho más importante de lo que parece

UN TÍTULO CON SOLERA

Fue uno de los últimos grandes títulos que llegó a Super Nintendo, en 1995, dos años después apareció un remake para Sega Saturn y Playstation. En Europa el juego es un total desconocido, principalmente porque nunca llegó a ser lanzado aquí. Sin embargo, en Japón es uno de los juegos más importantes de la historia. Según el ranking de los lectores de la revista Famitsu ocupa el puesto 7 como juego más querido de la historia, por encima de todos los títulos de sagas como *Zelda, Metal Gear* o *Street Fighter*. Le superan solo *Final Fantasy X, VII* y *IV, Machi* y *Dragon Quest III* y *VIII*.







de Blob 2

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Blue Tongue**
Editora: **THQ**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**
Lanzamiento: **25 de febrero**



UN SEGUNDO JUGADOR PODRÁ unirse a la partida como en Super Mario Galaxy.

CUANDO HACES 'BLOB' YA NO HAY STOP

de Blob nació como un pequeño título en Flash, luego se convirtió en un juego de culto de Wii y ahora pretende llegar más allá para conseguir el éxito multiplataforma.

DeBlob es como juntar los genios de Shigeru Miyamoto, Wassily Kandinsky y Miles Davis para crear una canción de jazz en formato videojuego, con el colorista aspecto de una película de Pixar. Se trata de uno de los títulos más queridos en Wii, que ahora también llega a Xbox 360 o PlayStation 3.

de Blob 2: The Underground ofrecerá una experiencia muy parecida a la del original pero mejorando algunos de sus defectos e incluyendo ciertas novedades como un lavado de cara en alta definición. Seguirá ofreciendo un apartado artístico completamente absorbente y cercano a la experiencia sinestésica de otros videojuegos que casan música y color, como por ejemplo *Rez*. Nosotros, como jugadores, improvisaremos los solos de la canción de jazz, pintando de colores una grisácea ciudad con la intención de imprimirle vida y restaurar la libertad. Por ejemplo, pintar una pared de azul sonará como una guitarra eléctrica, de rojo como un saxofón, de verde como un bajo...

La novedad más importante de esta secuela está en la inclusión de unas fases en las que tendremos que pintar un edificio desde su interior. Para ello controlaremos a Blob desde una perspectiva lateral que imita la de un juego en dos dimensiones. Ahora usaremos el botón A (X en PlayStation 3) para saltar, en lugar de agitar el Wiimote como hacíamos en el original de Wii. Además, un segundo jugador podrá unirse a la partida para disparar con un cursor que aparecerá en pantalla, algo que recuerda a *Super Mario Galaxy*. Todo apunta a que de ***de Blob 2: The Underground*** mejorará el concepto original, ya que se han corregido algunos defectos jugables y se ha añadido variedad a la experiencia. ■



LA MÚSICA DEL NIVEL irá *in crescendo* según vayamos pintándolo.

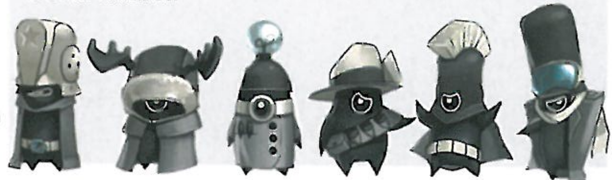


AL PINTAR LAS CALLES de la ciudad entrarás en un estado sinestésico.

La historia continúa

EL RESURGIR DEL CAMARADA BLACK

La historia retoma los sucesos del título original. Después de que Blob consiguiese destruir la nave nodriza del Camarada Black, liberando al mundo de su imperio en blanco y negro, donde los colores y la alegría no estaban permitidos.
El Camarada Black consiguió escapar y aterrizó en una remota isla desde la que ha vuelto a trazar un nuevo plan para acabar con el color en el mundo.



> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento



Multi DEAD SPACE 2

TERROR EN EL ESPACIO PROFUNDO

La secuela del survival horror que reverdeció los laureles de la ciencia ficción se convierte en una obra de culto con su secuela.

La espera por fin ha acabado e Isaac Clarke vuelve por sus fueros en su constante lucha por la supervivencia entre un ejército de horribles seres unificados bajo la denominación de necromorfos. Por si alguien se ha perdido los últimos años metido en una urna, nos referimos a *Dead Space 2*, la continuación del título que reescribió el concepto de survival horror hace únicamente dos años.

Para la ocasión se ha tratado de refinar todo aquello que 'chirriaba' de alguna manera, puliendo las aristas de lo que fue un excelente título. De esta manera estamos ante una obra que mezcla sabiamente acción, tensión y supervivencia ante el constante acoso de una turba de mutantes que intentan acabar con la raza humana en una alejada estación espacial en los restos de una luna de Saturno. La historia continúa, más o menos, donde se quedó en la primera entrega, con un Isaac Clarke dispuesto a sobrevivir a una nueva oleada de cadáveres »

REFINA LA FÓRMULA DE DEAD SPACE HASTA CASI LA PERFECCIÓN

360 PS3 PC



Dead Space 2

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Visceral games**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **71,90€ (PS3 y 360) 50,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **SÍ**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi




18

www.pegi.info

Las notas



Gráficos	Sonido
9.5	9.5
Jugabilidad	**Adicción**
9.6	9.4




Nota final

9.5



La opinión

NINGUNA SORPRESA EN el horizonte con el que se esperaba que fuera uno de los grandes de principios de 2011. Todo un juegazo con todas sus letras que ningún jugón debería perderse.



Por Juan "Xcast"

> Una experiencia audiovisual impecable.
> Sabe mantener la tensión durante horas.
> Pule cada pequeño fallo de la primera parte.
> Un buen modo online.

Arriba y abajo

> Es largo, pero se acaba.
> Los modos multijugador no alcanzan la excelencia de la experiencia en solitario.

» mutantes producidos por la efigie que creíamos haber destruido tres años atrás. Las incógnitas son abundantes, pues el protagonista no recuerda como ha llegado a la nueva localización ni tampoco tiene la más mínima idea de lo acontecido desde que consiguió escapar de Aegis VII, dejando atrás el USG Ishimura. Este recurso es la excusa perfecta para que tanto los viejos como los nuevos jugadores se sumerjan en la historia que se narra, descubriéndose poco a poco nuevos detalles que consiguen engancharnos más y más a esta aventura de terror repleta de sustos.

Así pues, nos esperan un buen puñado de horas en los que tendremos que racionar las municiones, andar con cuidado al girar cada esquina y avanzar con pies de plomo para no llevarnos un susto de proporciones bíblicas. Y es que no hay que olvidar que, por encima de todo, se ha concebido *Dead Space 2* como un survival horror que nos hará mantener los nervios a flor de piel con cada nuevo encuentro y situación que afrontemos.

La gente de la desarrolladora californiana ha querido mimar a su pequeña bestia hasta el infinito, alargando la duración de la aventura -que ahora se acerca a las 10 horas, con elevada rejugabilidad-, aumentando la variedad de situaciones en nuestra odisea espacial y potenciando al máximo aspectos como el gráfico y el sonoro. El resultado es una aventura para un jugador épica, repleta de personajes bien definidos y donde la tensión sabe mantenerse desde el segundo uno hasta que acaban los títulos de crédito.

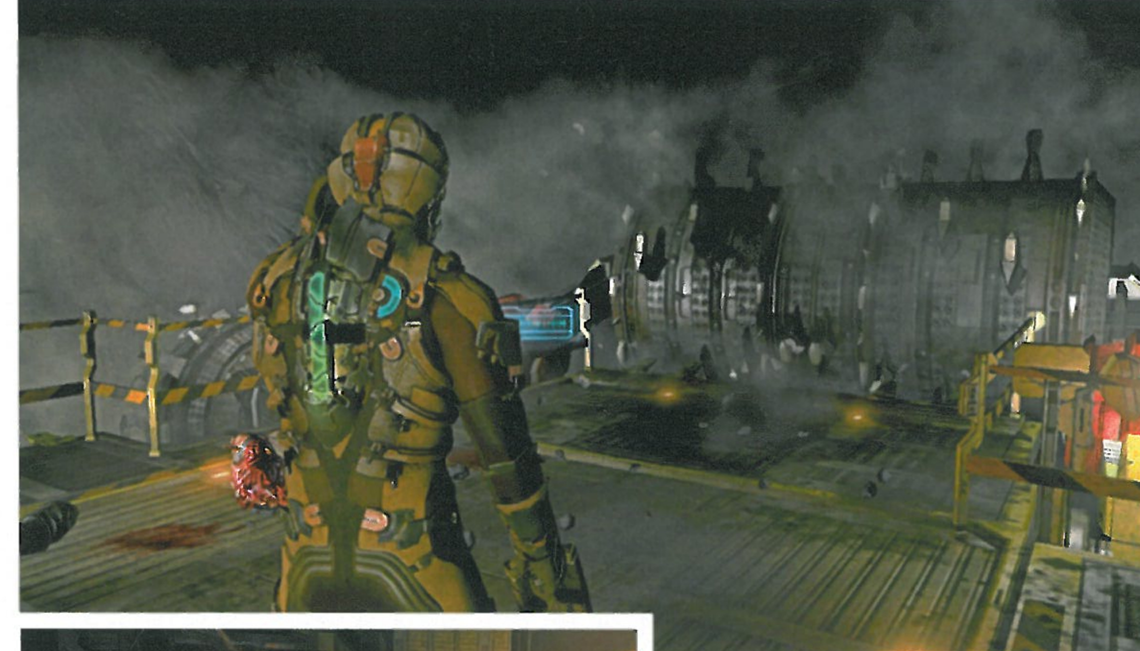
Solo hay que echar un vistazo a las pantallas que acompañan a este análisis -todas ingame- para cerciorarse de los estándares que se ha marcado el equipo. Verdaderamente espectacular y único, destacando además la gran variedad de localizaciones que el equipo de desarrollo ha sabido encontrar.

Esta tónica de mimo continuado se extiende a la otra gran parte de *Dead Space 2*, su apartado multijugador. Quizás hablemos de la gran novedad que justifica esta secuela, de cara a la galería. Precisamente por eso, se ha tratado de conseguir una experiencia de juego que no desentone de la parte individual del título. Por tanto podemos esperar un buen puñado de localizaciones claustrofóbicas, situaciones de combate extremas y muchas horas de diversión.

La mecánica de juego que se ha querido plasmar es la de un combate cooperativo, con los jugadores divididos en dos bandos. Por una parte las fuerzas de seguridad del CEC y por otra los necromorfos. Ambas facciones con objetivos opuestos y un tiempo límite para cumplirlos. La acción está servida. Los escenarios pretenden ser claustrofóbicos, con localizaciones angostas y multitud de estrategias diferentes para cada uno de los bandos.

A diferencia de lo que viene siendo tradicional en *Dead Space*, tendremos que cooperar con nuestros compañeros para sobrevivir. Esto supone un pequeño soplo de aire fresco que consigue cambiar el chip del jugador respecto al resto del programa. Por desgracia algo falla en esta modalidad de juego y acabaremos echando de menos una mayor variedad de situaciones y opciones en este aspecto del título de Electronic Arts.

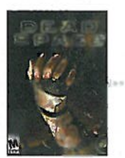
En líneas generales ambas partes de *Dead Space 2* se complementan a la perfección y redondean este brillante intento que persigue perfeccionar una fórmula de éxito que no gozó de todo el favor del público en su anterior iteración en consolas de nueva generación.



CADA UNA DE LAS 15 misiones de la aventura principal nos colocará en una situación diferente a todas las anteriores. Todo un logro.

EL USO DE LOS elementos del escenario será mucho más importante una vez estemos en combate

Interferencias



DEAD SPACE



RESIDENT EVIL IV



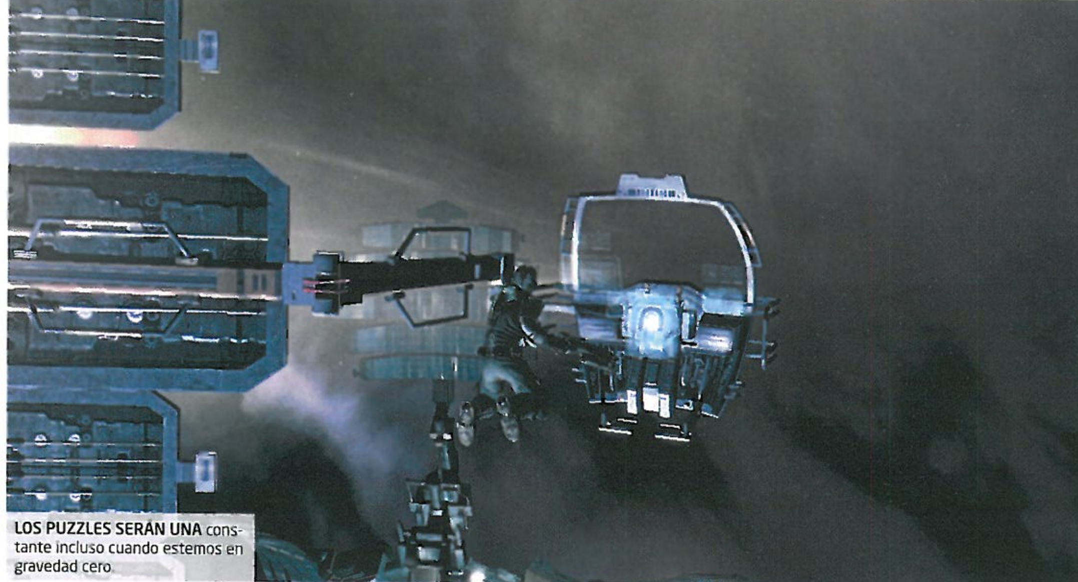
ALIEN II



NUEVOS Y VIEJOS NECROMORFOS se dan la mano en un nuevo intento por lograr la unificación.



ESTOS SON LOS EFECTOS de tomar el sol sin protección durante un tiempo prolongado.


LOS PUZZLES SERÁN UNA constante incluso cuando estemos en gravedad cero.

Localizaciones

15 CAPÍTULOS PARA UNA AVENTURA

Uno de los aspectos más destacables de esta entrega de la saga es la gran variedad de escenarios que se ha conseguido dentro de la temática espacial. De esta manera visitaremos desde grandes estaciones espaciales a grandes iglesias y criptas, pasando por zonas residenciales e incluso comerciales. Hay espacio incluso para grandes sorpresas, tanto para los jugadores habituales de esta saga como para los menos versados en el universo creado por Visceral Games. En todo caso, consiguen el objetivo de hacer de ***Dead Space 2*** una aventura mucho más entretenida y con una mayor amplitud de situaciones a las que hacer frente. Todo un ejemplo a seguir en el futuro.

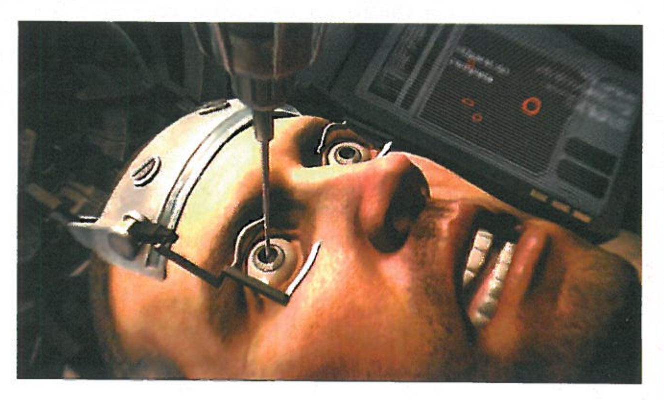
Aún quedan algunos pequeños fallos que pulir y alguna incógnita que descubrir. La que más nos inquieta es la referente al doblaje del título, puesto que en la versión que hemos probado solo se encontraban en castellano los textos, todas las voces aparecían en inglés. Sin embargo, fuentes de EA afirman que estará completamente en nuestro idioma, es decir, doblado al castellano, por lo que en esta ocasión les daremos un voto de confianza.

La otra pequeña pega que se le puede achacar al título es cierto regusto continuista que no contentará a todo el mundo. Es decir, se aprovecha la misma fórmula, enemigos, armas y ritmo de juego que en la primera entrega, pero se potencian el resto de aspectos. En la práctica funciona a las mil maravillas, pero no es en absoluto algo nuevo. ¿Es esto un problema? No en nuestra opinión....

Hay que tener en cuenta ante todo que estamos ante una superproducción del mundo del videojuego, donde ya no hay lugar para el error y cada detalle se ha pensado al máximo para sacar todo el partido posible a nuestros sistema de videojuegos.

Dead Space 2 se convierte por méritos propios en el primer candidato a juego del año de este 2011, gracias a su impecable factura técnica, su trabajada jugabilidad, la intensa -y bien llevada- historia que presenta y las opciones multijugador que debutan en esta ocasión.

Toda una demostración de como deberían ser todos los títulos de acción en un futuro y una compra obligada para todos los amantes de las sensaciones fuertes. ■



EL PRIMER CANDIDATO A JUEGO DEL AÑO EN ESTE RECIENTE ESTRENADO 2011

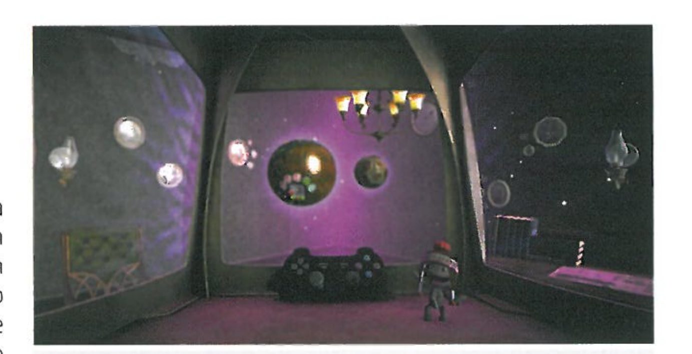
UN PEQUEÑO MUNDO TODAVÍA MÁS INMENSO

Llega el primer gran lanzamiento del año para PS3. La segunda parte de uno de los títulos más creativos de la historia es continuista en forma pero más grande.

Los primeros meses de *LittleBigPlanet 2* fueron algo turbulentos. El escaso tiempo que pasó entre el lanzamiento de la primera parte y el anuncio de la segunda, unido a algunos rumores que decían que llegaría como un contenido descargable del primero daban lugar a pensar que sería más bien una expansión que un juego nuevo.

Sin embargo, Media Molecule nos ha demostrado que no. Cierto, *LittleBigPlanet 2* es absolutamente continuista. Muchos elementos, como los menús, el control de sackboy o el estilo artístico no se han movido un ápice, pero donde el primero era un muy buen juego de plataformas con un gran creador de niveles aquí se convierte en un grandísimo título que supera su género añadiendo nuevas mecánicas y que incluye no un editor y creador de niveles, no. Sino todo un creador videojuegos .

EN LBP2 NO SE CREAN NIVELES, SINO VIDEOJUEGOS

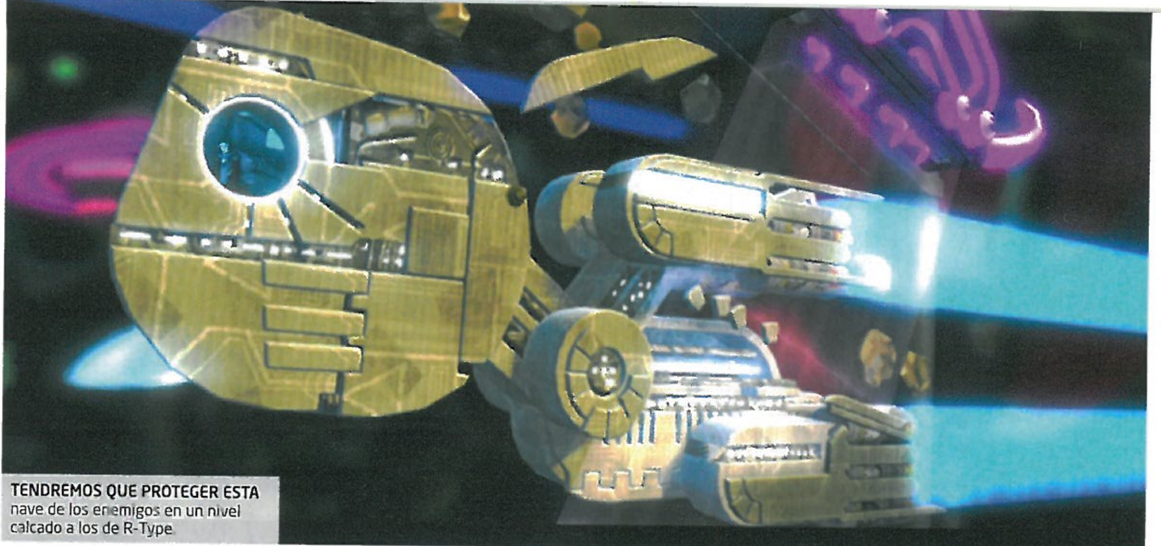


La cápsula

EL MENÚ DE INICIO

Al igual que ocurriera en la primera parte, la cápsula será nuestro centro de operaciones. Desde ella y gracias al ordenador de a bordo -ese mando de PS3 que ves al fondo- podremos acceder a todos los menús de juego. Por un lado estará el modo historia y las comunidades, por otro el menú 'Yo', desde el que accederemos a 'Mi Luna', el creador de niveles y a 'Mi Tierra' donde encontraremos los niveles y juegos de los demás usuarios.





TENDREMOS QUE PROTEGER ESTA nave de los enemigos en un nivel calcado a los de R-Type



CARRERAS, SHOOTERS CLÁSICOS, JUEGOS de naves... LBP2 es muchos juegos en uno.



CADA MUNDO DE LPB2 tiene su diseño artístico característico, y todos son brillantes.

UNO DE LOS MEJORES PLATAFORMAS DE ESTA GENERACIÓN

Contra Negativitrón

El orden lógico a la hora de jugar a *LittleBigPlanet 2* pasa por comenzar con el modo historia. Primero, porque sin la cantidad de objetos, materiales, adornos, etc. que tienes que conseguir en él, el creador sería bastante pobre. Y segundo, porque vuelve a ser una grandísima demostración de todo lo que se puede hacer en el juego.

La historia gira en torno al malvado Negativitrón, que quiere acabar con todo lo bueno que hay en el pequeño gran mundo de los sackboys. La trama es premeditadamente simple y sobrepasa el absurdo en multitud de ocasiones, con unos personajes que parecen estar sacados de cualquier película de los Monty Phyton. La jugabilidad vuelve a girar en torno a la física, las 2D con el uso de la profundidad en ocasiones y los puzzles. *LBP 2* es algo más exigente que su antecesor, aunque con una curva de dificultad muy bien escalonada. En lo que mejora de manera exponencial al título de 2008 es en la variedad de situaciones, jugabilidades e incluso jefes. Como decíamos, el modo historia es una demostración de las posibilidades del editor, y lo demuestra con todo su explendor. Ahora contaremos con gadgets como un gancho que nos ayuda a superar obstáculos, un guante que nos permite coger objetos pesados o el creatinator, un pequeño cañón que lanza pasteles con los que se puede eliminar enemigos, acceder a lugares inaccesibles, etc. También hacen aparición algunos vehículos, como el Hamstertrón 2000, un hámster robotizado que nos transporta a grandes velocidades y con el que podemos destrozar plataformas, o la roboabeja, que nos permite volvar y disparar.

Es precisamente a la hora de utilizar los vehículos cuando nos damos cuenta »

GRACIAS A LAS BRILLANTES CREACIONES DE LOS USUARIOS SE CONVIERTE EN UN JUEGO INFINITO



Con Playstation Move

AYUDA A SACKBOY

Sorprendentemente, *LittleBigPlanet 2* no cuenta con soporte para Move, lo que hubiera sido de especial utilidad sobre todo para el editor de niveles. Sin embargo, es más que probable que en el futuro Media Molecule lance una actualización. Un contenido adicional que incluía la versión que nos proporcionó Sony para este análisis nos dio pie a pensar eso. Se llamaba ***Sackboy's Prehistoric Moves*** y consistía en una serie de niveles de plataformas muy del estilo de los de la historia principal en los que un jugador controlaba a sackboy, pero que necesitaba la colaboración de otro con un Motion Controller. Este último ayudaba al primero moviendo determinadas plataformas, cogiendo objetos para protegerle de lluvias de rocas, impulsándole muelles... Esperemos que la compatibilidad se incluya pronto.

PS3



Little Big Planet 2

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Media Molecule**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.2	9.5
Jugabilidad	**Adicción**
9.8	9.5

Nota final

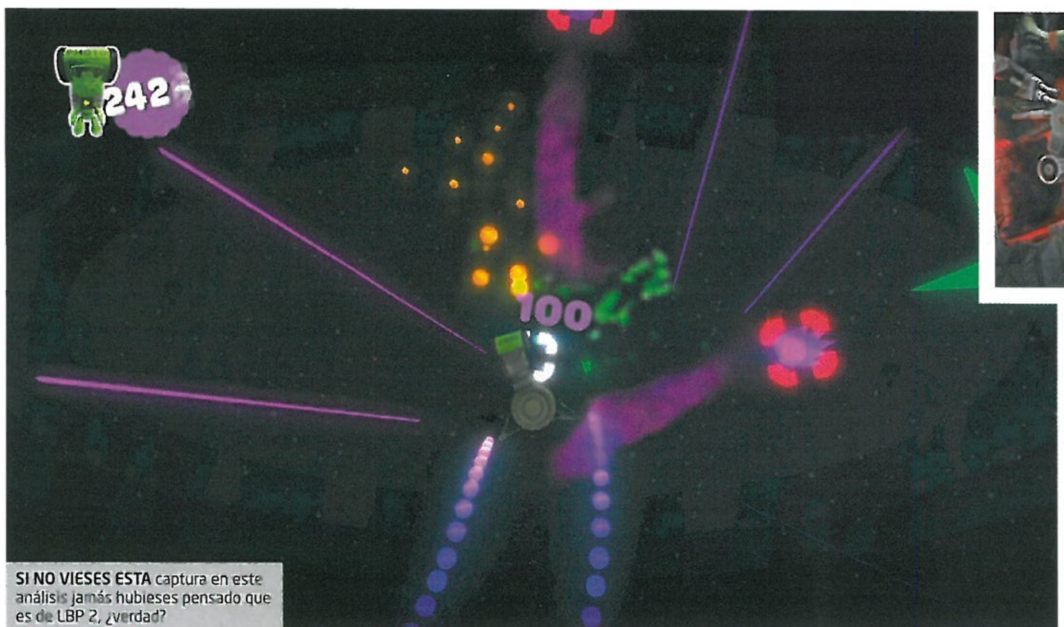


La opinión

NO REVOLUCIONA, SINO que mejora todavía más a la gran primera parte. Si te gustó el primero, este te encantará aun más gracias a un modo historia más variado y a las todavía más amplias posibilidades creativas. Pero si no te encandiló no encontrarás nada que suponga un aliciente para ti.



Por Dave Navarro



SI NO VIESES ESTA captura en este análisis jamás hubieses pensado que es de LBP 2, ¿verdad?



TODOS LOS CONTENIDOS QUE los usuarios crearon en LittleBigPlanet se podrán jugar con su segunda parte.

Interferencias



LIENZO EN BLANCO



R-TYPE



ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

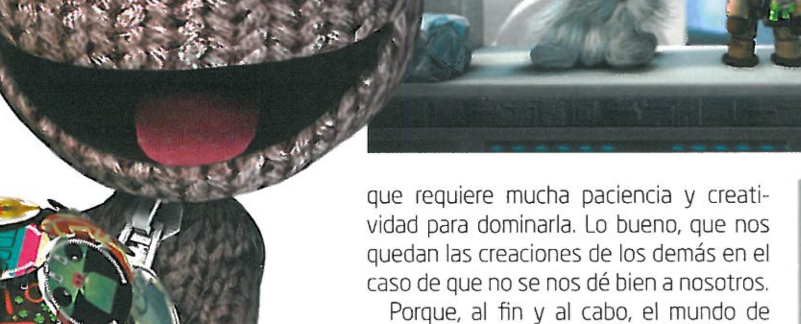
» de las nuevas posibilidades jugables de *LBP 2*. En el modo historia hemos podido jugar niveles calcados a *R-Type* o a *Geometry Wars*, por poner dos ejemplos. También hemos podido ver similitudes con juegos más genéricos, como los clásicos de carreras sobre vista cenital. La variedad es la seña del modo historia de *LBP 2* que, tal y como ocurría en el primero, está construido para ser rejugado con el fin de conseguir todos los objetos posibles para utilizarlos en el creador.

Haz tu videojuego

Como te comentábamos al principio, el creador de niveles ha pasado en esta segunda parte a un grado totalmente superior. Donde antes creábamos escenarios de plataformas en 2D, ahora podemos desarrollar títulos enteros. Pasmados nos quedamos con la recreación que se hizo de *Final Fantasy VII* con sackboys, y esto es solamente un ejemplo.

Casi medio centenar de tutoriales en vídeo pero interactivos nos enseñan como crear nuestros propios videojuegos. Sí, en principio puede resultar apabullante, pero con un poco de paciencia y creatividad cualquier usuario puede hacer lo que le venga en gana. El sistema de creación no ha cambiado, y se basa en el uso del Popit -el menú desde el que accedemos a todas las opciones para vestir a nuestro sackboy y en el que están también las herramientas de creación- y en el puntero que viene asociado a este. La base para desarrollar está en no intentar abarcarlo todo de golpe, sino en empezar por lo más sencillo, por elementos como la utilización del pegado o el recorte de esquinas de los objetos. Ya tendremos tiempo más adelante de utilizar las cámaras de edición de vídeos, los pernos, la lógica o la elaboración de nuestras propias criaturas. El creador se podría definir como una herramienta que es simple de entender pero que requiere mucha paciencia y creatividad para dominarla. Lo bueno, que nos quedan las creaciones de los demás en el caso de que no se nos dé bien a nosotros.





Porque, al fin y al cabo, el mundo de *LBP* es una gran comunidad. Una comunidad de artistas que, desde sus casas, son capaces de hacer auténticas maravillas que nadie se debe perder. Su fantástico y variado modo historia, su estilo gráfico y, sobre todo, el creador, ya sea para hacer tus cosas o para disfrutar de las de los demás, convierten a *LBP 2* en uno de los mejores juegos de plataformas de los últimos años, en un imprescindible. ■



> El brillante diseño de los niveles del modo historia.
> El creador, que ahora permite hacer videojuegos.
> Que todo sea compatible con el primer LBP.
> El estilo artístico.

Arriba y abajo

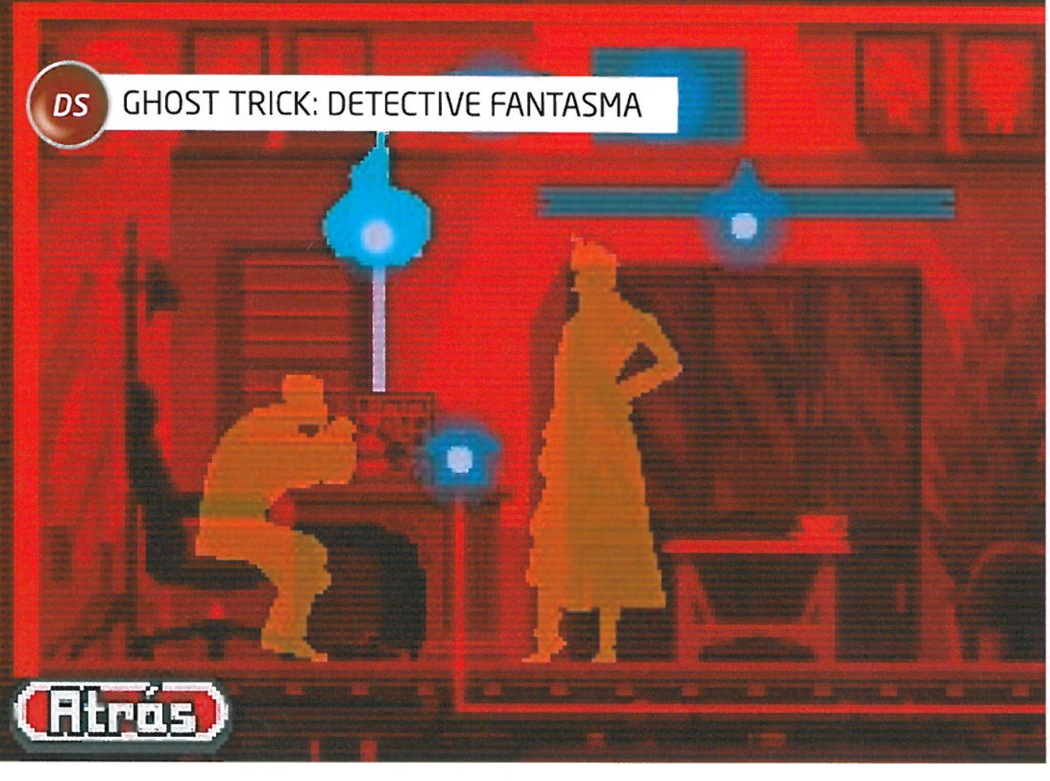
> No compatible con Move.
> Que hay que tener mucha paciencia para crear, aunque eso no es culpa del juego...





Teléfono de atención al cliente: 902 400 306. Horario de lunes a viernes de 9 a 20 horas. Promoción valida en todo el territorio nacional. Limitada hasta agotar existencias.(25.000 unidades).
Bases disponibles en www.marca.com/promociones

DS GHOST TRICK: DETECTIVE FANTASMA





UN DETECTIVE DE ULTRATUMBA



El creador de *Ace Attorney* no quiere asustarnos con fantasmas, sino que aprendamos a ser uno de ellos y aprovechemos nuestras nuevas habilidades para descubrir por qué fuimos asesinados.

Tan muerto como chulo, Sissel no da crédito al observar su cuerpo inerte sobre el suelo. Menos aún cuando su primer contacto con el 'más allá', Flexo, le asegura que le queda una noche de 'fantasmeo' antes de pasar definitivamente al otro lado. Pero Sissel quiere saber qué le ha ocurrido, quién le ha matado y por qué, y de paso husmear por si hubiera una rendija para volver al mundo de los vivos, aunque todo le hará indicar que de esa última parte, nada de nada.

Cada sección del juego estará definida por un escenario fundamentalmente estático, pero lleno de objetos que, según nos explicará Flexo en los primeros minutos de juego, podremos poseer desde nuestro lado Fantasma y, una vez poseídos, podremos usar o al menos hacer que pasen cosas en la escena con los Trucos de Fantasma (ghost trick) en lo que se llama La Hora de los Trucos. En principio, todo lo que podremos poseer serán objetos inertes, ¡objetos! Que contarán con una serie de puntos luminosos que nos permitirán desplazarnos por el escenario. Digamos que marcan las 'huellas' que podemos pisar. Dado que muchos de los puzzles consisten simplemente en desplazarnos de un lado al otro de la pantalla para alcanzar un objeto o realizar una determinada acción, los puntos, que solo veremos en nuestra visión 'Fantasma' (todo se tinta de rojo) presionando el botón correspondiente, no siempre estarán a nuestro alcance y tendremos que ingeniárnoslas para que lo estén. Abrir puertas, hacer caer objetos, mover ruedas, accionar palancas, hacer sonar dispositivos, apagar luces y todas esas cosas que se suelen achacar a los fantasmas.

Clave es la imposibilidad de hablar con los vivos, pero sí que tendremos la capacidad de escuchar sus conversaciones tele-

Una aventura o un juego de puzzles

HISTORIAS A GOLPE DE STYLUS

Lo mejor de Ghost Trick es que es una mezcla perfecta entre las aventuras gráficas clásicas de PC, aquellas de point & click, y las más modernas que utilizan imágenes estáticas y cientos de puzzles y acertijos. Una gigantesca colección de juegos de ingenio y puzzles pero con el trasfondo de una aventura, con sus conversaciones y tramas, que realmente nos atrapa. Y es que Shu Takumi, el creador de *Ace Attorney*, se ha vuelto un experto en este tipo de juegos. No en vano, ahora tiene entre manos un proyecto muy ambicioso dentro de este popular juego para Nintendo DS: un título que enfrentará al mismísimo Profesor Layton con Ace Attorney en un juego para 3DS: *Profesor Layton vs. Ace Attorney*.





EL ICONO DE LA parte superior permite parar la secuencia y volver a empezar.

CUANDO LOS PUZZLES SE COMPLICAN, EL JUGADOR SE METE MÁS EN LA HISTORIA



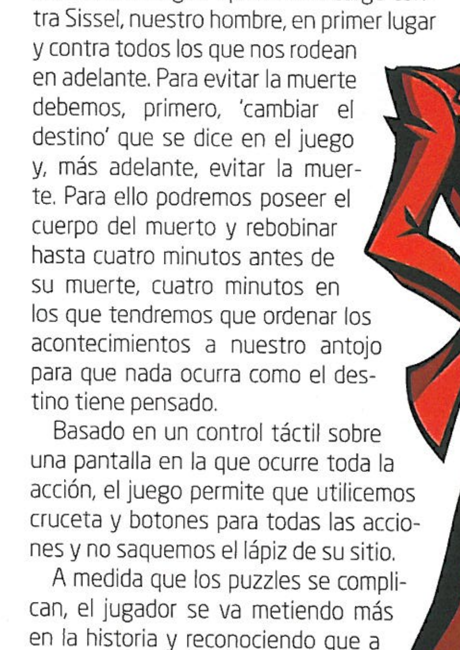
>El apartado artístico del juego tanto en lo gráfico como en lo sonoro.
>La curva de aprendizaje está bien ajustada.
>La flexibilidad de control.

Arriba y abajo

>Puede hacerse repetitivo y basarse demasiado en la memoria la resolución de determinados puzzles más mecánicos que inteligentes.



LOS PUNTOS AZULES NOS permiten deplazarnos por la escena.



fónicas o leer sus notas, por ejemplo.

Cada capítulo, lleno de diferentes puzzles, tendrá como objeto evitar la muerte de un inocente que viene ocasionadas por la acción de un grupo de matones al estilo *Pulp Fiction*, enviados desde la oficina de algún tipo de alto cargo contra Sissel, nuestro hombre, en primer lugar y contra todos los que nos rodean en adelante. Para evitar la muerte debemos, primero, 'cambiar el destino' que se dice en el juego y, más adelante, evitar la muerte. Para ello podremos poseer el cuerpo del muerto y rebobinar hasta cuatro minutos antes de su muerte, cuatro minutos en los que tendremos que ordenar los acontecimientos a nuestro antojo para que nada ocurra como el destino tiene pensado.

Basado en un control táctil sobre una pantalla en la que ocurre toda la acción, el juego permite que utilicemos cruceta y botones para todas las acciones y no saquemos el lápiz de su sitio.

A medida que los puzzles se complican, el jugador se va metiendo más en la historia y reconociendo que a pesar de contar una historia sencilla, la mecánica cuenta con elementos de la novela negra clásica, de la misma forma que lo hace la historia central de los juegos de *Layton*, pero en este caso se requiere más agilidad de dedos y de resolución de puzzles mecánicos que en aquél.

De la brillante estética del juego se ha dicho todo en títulos anteriores de Shu Takumi como *Ace Attorney* y solo nos permite recordar que las limitaciones de espacio y de resolución son limitaciones tecnológicas pero no artísticas. Con un concepto claro, representado por un estilo oscuro de viñetas y una banda sonora vibrante, el apartado técnico de *Ghost Trick* está a salvo. Falta saber si Sissel definitivamente conocerá a su asesino o si, simplemente resbaló antes de que le disparasen y permanece en el limbo. ■

Interferencias



ACE ATTORNEY



ENTRE FANTASMAS

PULP FICTION

DS



Ghost Trick: Detective fantasma

Género: **Aventura/Puzzle**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Nintendo**
Precio: **39,90€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.2	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.9	9.2

Nota final



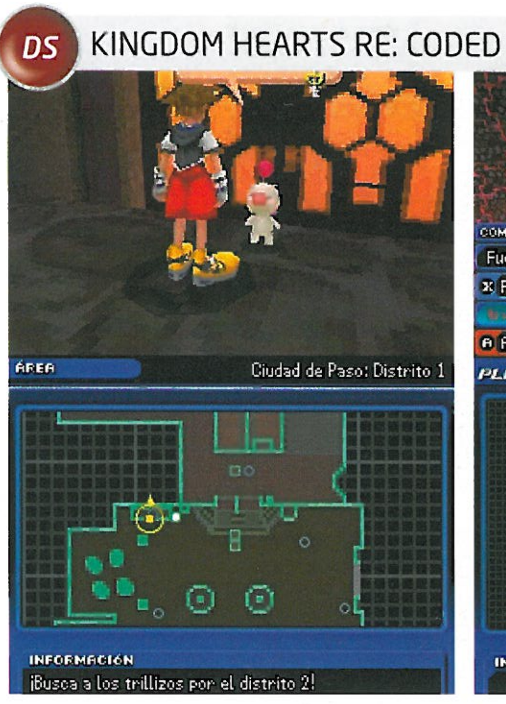
La opinión

LA EVOLUCIÓN NATURAL de las aventuras de point & click solo se ha desarrollado en DS. En el caso de Ghost Trick: Detective fantasma se ha combinado con puzzles puramente físicos más o menos complejos, pero que con la estética de cómic y el divertido guión dan como resultado una historia para no soltar la DS.



Por Ch. Antón

DS KINGDOM HEARTS RE: CODED







>Gran variedad de jugabilidades, no te aburrirás en ningún momento.
>Gran profundidad en la evolución de Sora.

Arriba y abajo

>La cámara es desesperante.
>La trama podría haberse trabajado más.
>Algunos fallos técnicos.

SQUARE Y DISNEY CHOCAN CON UN MAL ARGUMENTO

El mismo juego con un texto diferente y algo más de trabajo sobre las cámaras se podría haber colocado como uno de los grandes juegos de rol de principios de año.

Con este *Kingdom Hearts Re: Coded* deberíamos hacer un análisis lo más profundo posible para que no queden cabos sueltos. Lo primero que hay que aclarar es que sí, es un remake de un título de 2008, pero de un pequeñísimo título que salió para móviles, que era todo en 2D y cuyas mecanicas de juego eran mucho más básicas de las que encontramos en el juego que se lanza ahora. Lo segundo, es que el argumento, por muy temprano que te levantes no tiene ningún sentido. Vale, los juegos de *Kingdom Hearts* en los que los personajes de *Final Fantasy* y Disney se unen para llevar a cabo heroicas aventuras no es que sean el paradigma de lo sensato, pero es que en esta ocasión se trata de 'vender' la moto de la digitalización del diario de Pepito Grillo para poder duplicar la historia y volverla a vivir, esta vez con un Sora digital que recorre el diario y repasa de nuevo las aventuras ya vividas. A pesar de ser de locos, es la excusa perfecta para volver a determinadas situaciones del primer juego, aunque quizá se podría haber hilado de una forma



LA CÁMARA SIGUE SIENDO un quebradero de cabeza



UN DIARIO DIGITALIZADO ES LA EXCUSA PARA REVIVIR LA HISTORIA

algo más convincente.

Hechas estas aclaraciones que nos dejan tener una mejor perspectiva del tipo de juego ante el que nos encontramos, tenemos que decir que *Kingdom Hearts Re: Coded* no es un juego aburrido. Puede ser lioso, puede tener determinados fallos técnicos, pero es de esos juegos que te mantienen ocupado durante un buen puñado de horas y que no te permiten aburrirte porque cuando una mecánica empieza a hacerse repetitiva, se cambia de tercio rápido. Pasaremos pues por áreas de rol por turnos puro en el que el sistema de comandos Matrix se hará más eficaz que nunca; pasaremos por zonas en las que nos limitaremos a dar órdenes en una suerte de juego de estrategia en tiempo real y zonas en las que saltando veremos el lado plataformero del juego, a la postre lo peor del mismo. Pero *Kingdom Hearts* siempre ha sido más y lo sigue siendo en *Re: Coded* con una importante parte de aventura y exploración e incluso de shoot'em up.

De la misma forma que se cambia de palo y eso nos mantendrá bien ocupados, otro de los elementos que se vuelven vitales tanto para progresar en la aventura como para que el juego madure en nuestras manos y empecemos a sentir la felicidad del progreso es la mejora de Sora.



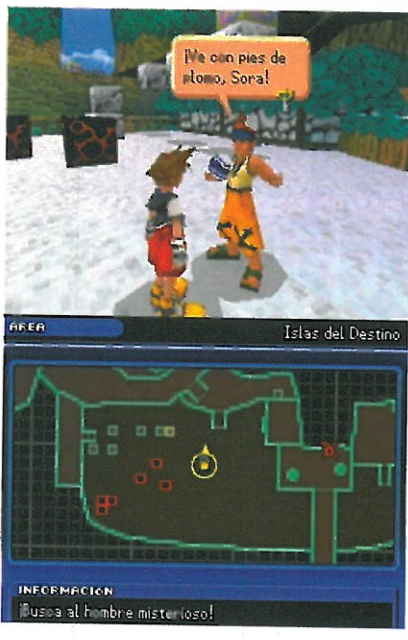




ES UN REMAKE DE un juego de móviles de 2008, pero muy cambiado.



PUEDE SER LIOSO Y TENER FALLOS TÉCNICOS, PERO NO ES UN JUEGO PARA NADA ABURRIDO



Nuestro personaje protagonista estará expuesto a muchísimos cambios de aspecto, de habilidades y de inventario, que harán que su customización se convierta en uno de los referentes del juego.

Y si hemos comentado lo que nos hará permanecer pegados a la DS con el título, lo que hará que la cerremos de golpe por pura desesperación será la cámara. El trabajo de los japoneses de Square Enix sigue sin encontrar el equilibrio para ofrecer planos abiertos y a pie de campo de batalla en los enfrentamientos, diálogos y exploraciones de área y a la vez una cámara subjetiva trasera fina que nos permita manejar a Sora sin miedo a perder de vista los peligros más inmediatos. De la misma forma, esta cámara no permite que sepamos dónde mirar en un combate y el sistema de bloqueo no llega a cuajar. Es el capítulo pendiente, junto con una historia algo más trabajada para el próximo *Kingdom Hearts* que, por cierto, está a la vuelta de la esquina con Nintendo 3DS. ■

Kingdom Hearts Re: Coded

DS



Kingdom Hearts Re: Coded

Género: **Acción-RPG**
Desarrolladora: **Square Enix**
Editora: **Koch Media**
Precio: **40,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.0	7.5
Jugabilidad	**Adicción**
8.0	8.0

Nota final


7.8

La opinión

EL JUEGO DE Square Enix peca de simplicidad en el planteamiento argumental, mientras que presenta un buen número de mecánicas de juego como para ser un buen juego. La presentación, con un vibrante colorido y todos los textos en español no podría ser mejor. En resumen, un título que se queda en la clase media.



Por Ch. Antón



PC PS3 DC UNIVERSE ONLINE

UN MUNDO REPLETO DE SUPERPODERES

Una licencia poderosa y un enfoque de MMO de acción son las claves de *DC Universe Online*. Un producto totalmente diferente al resto de los títulos del género que busca su nicho en PC y dar por fin con la clave del éxito de los MMO en las consolas de sobremesa.

Brainiac, el malvado villano extraterrestre de DC, ha acabado con la Tierra aprovechando la guerra entre los Héroes y los Villanos. Pero no todo está perdido. Lex Luthor ha sobrevivido al ataque y, gracias a su tecnología, ha conseguido volver al pasado y avisarse a sí mismo para que, antes de que Brainiac lo destruya todo, el Luthor del pasado cree una nueva raza de hombres y mujeres con superpoderes que, independientemente de que sean buenos y malos, puedan acabar con Brainiac.

Esta es la excusa argumental de *DCUO*, aquella que justifica la creación de nuevos héroes y villanos por todo el mundo y también el punto de partida de uno de los MMO más importantes del año.

Un MMO de acción

Antes de que alguien pueda llegar a equívocos, es importante señalar que *DCUO* se aproxima mucho más a un hack'n slash que a un juego de rol tradicional, más a *Age of Conan* que a *WoW*. Aquí no hay sistema de órdenes, aquí hay combos y lucha dinámica.

El sistema de subida de nivel del personaje también difiere de otros MMO. No se adquiere experiencia de manera continua por acciones, sino que todo va en función de las misiones que vayas completando, tras las



Jugador contra jugador

CONTRA LA FACCIÓN ENEMIGA

DCUO está mucho más orientado al JcE que al JcJ. Pese a eso, existen servidores propios de JcJ en los que durante cualquier misión puede llegar un grupo contrario para desbaratar tus planes aunque, al menos al principio, no es común. Aparte hay arenas en las que enfrentarse a enemigos hay misiones cooperativas en puntos como el Área 51 y, lo mejor, eventos JcJ en los que encarnar a héroes como Batman.





cuales obtendrás un buen número de puntos de experiencia. Obviamente, con ellos conseguirás aumentar de nivel y también adquirir nuevas habilidades (relacionadas con tus armas y acrobacias) o poderes (en función de tu poder primigenio).

Te estarás dando cuenta de que *DCUO* busca un punto más de simplificación en todos sus elementos en relación a otros MMO. En esto tiene también que ver su salida en PS3. Tanto en la versión de PC como en la de consola se hace evidente sobre todo por los controles, más simplificados que en otros MMO. Esto no hace, sin embargo, que sea preferible jugarlo en PS3, puesto que las elevadas posibilidades de personalización de controles en PC hacen que se pueda jugar igual de bien en ambas plataformas.

La eterna batalla

Pese a que la historia principal gira en torno a Brainiac, el grueso de las misiones enfrentarán a villanos y héroes ajenos a la batalla. Nuestro mentor será habitualmente quien nos encomiende una serie de tareas, las clásicas de "mata a diez matones" o "abre veinte barriles de gas tóxico", por ejemplo. Sí, puede parecer monótono y a largo plazo lo es, pero las misiones habitualmente suelen terminar con una instancia, una guarida en la que nos espera el personaje de DC con el que enfrentarnos, el boss. Habitualmente son edificios de Gotham o Metrópolis en los que nos internaremos solos o en compañía y son lo más divertido de DC, junto con los eventos JcJ.

Como cualquier MMO recién nacido, *DCUO* cuenta con multitud de bugs que poco a poco se van solventando. No te esperes un juego perfecto, verás fallos que Sony Online está corrigiendo, lo hemos visto durante los test. Aunque no es lo mejor, es lo habitual en MMO tan ambiciosos como este, un título tan diferente a todos los demás que lo tiene todo para hacerse un hueco. ■

Arriba y abajo

- La recreación de Metrópolis y Gotham, brillante.
- El espíritu 100% DC.
- Ideal para los que buscan iniciarse en los MMO.
- El sistema de creación de personaje.

- Los bugs, que deberán ser corregidos.
- Se echan en falta más enfrentamientos entre facciones.

Creación de personaje

NACE UNA ESTRELLA

El sistema de creación de personajes es uno de los mayores aciertos de *DCUO*. Comienzas eligiendo sexo, si quieres ser héroe o villano, tu personalidad (seria, cómica, primitiva...) que influirá sobre la opinión de los demás sobre ti, y tu mentor. Este será un héroe (Batman, Superman, Wonder Woman) o villano (Lex Luthor, Joker, Circe) representativo, tu espejo y quien te mandará la mayoría de las misiones. A continuación elegirás poder (fuego, hielo, tecnología, etc), movimiento (volador, supervelocidad, acrobacia) y arma (pistolas a dos manos, rifle, vara, puños...). Por último, tu apariencia. Las opciones son muchísimas pero tómate tu tiempo y elige bien, todo tendrá consecuencias, tanto en la historia como en las batallas.

Interferencias






AGE OF CONAN — CITY OF HEROES — SUPERMAN/BATMAN

PC PS3



DC Universe Online

Género: **Action MMORPG**
Desarrolladora: **Sony Online Entertainment**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **59,90 € (PS3); 49,95 € (PC)**
Cuota mensual: **12,99 €**
Idioma:
Textos
Voces



Pegi

16
www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.1	9.0	8.7	8.4

Nota final

8.5



La opinión

EL JUEGO PERFECTO para los amantes de los cómics de superhéroes y una gran ocasión para acercarse a los MMO por primera vez. Una historia a la altura de DC y un sistema simplificado de leveleo son sus dos pilares. Tiene bugs, pero se corregirán con futuras actualizaciones.



Por Dave Navarro



360 PS3 PC BATTLEFIELD BAD COMPANY 2: VIETNAM

UNA SIMPLE DESCARGA CASI REVOLUCIONARIA

El excelente *Battlefield Bad Company 2* recibe un pack de descarga con tanto contenido que consigue resucitar sus opciones multijugador con una nueva visita a la cruenta guerra de Vietnam. Allí sí que olía a cuerno quemado.

Hace ya un año que se publicó el más que destacable ***Battlefield Bad Company 2*** de mano de los suecos de DICE. Sin embargo estos chicos no han querido dejar de lado su lanzamiento y por ello han estado preparando el que supone uno de los packs de expansión más masivos que hemos visto en mucho tiempo.

Tanto es así que en Marca Player hemos considerado necesario dedicarle un espacio privilegiado en nuestras páginas de análisis. Y es que este pack descargable será capaz de entretener a los jugadores ávidos de sensaciones fuertes durante muchas, muchas horas.

La idea original es de lo más simple, trasladar la acción que ya vimos en el juego original a la guerra de Vietnam, trasladando mecánicas de juego pero añadiendo todo lo demás. Es decir, encontraremos nuevos mapas, armas, modelos de jugadores, vehículos e incluso se han querido introducir dos horas de música inspirada en aquella guerra.

El único gran 'pero' que encontramos es el referente a la poca innovación en cuanto a mecánica de juego en esta expansión. No habría estado de más que se introdujese algún nuevo modo de juego que variara un tanto su jugabilidad. Aún con esas, estamos ante



De regalo

OPERACIÓN HASTINGS

Una de las mayores sorpresas para la comunidad de jugadores ha sido el regalo de un quinto mapa para este pack de expansión. El plan original era ofrecerlo gratuitamente cuando se consiguieran 69 millones de acciones de equipo. Los jugadores de PC lo consiguieron desbloquear el 30 de diciembre, mientras que en PS3 y 360 DICE lo regaló por Navidad.

> Gran cantidad de contenido a muy bajo precio.
> La estabilidad de las partidas es digna de los mejores.
> Gran diseño de cada uno de los mapas.

Arriba y abajo

> Difícil toma de contacto para los más novatos.
> Presta menos atención a la progresión del jugador que el título original.

un error sumamente perdonable. Lo que duele un poco, aunque no sea inherente al propio trabajo de los desarrolladores, es la pericia de los rivales, en su mayoría ya curtidos por un año de batalla. De esta manera, los novatos tendrán ante si un duro reto si quieren sobrevivir y disfrutar de los parabienes que brinda este nuevo contenido.

Esto se palía un tanto gracias a la gran variedad jugable de los cinco mapas incluidos (originalmente eran cuatro, pero DICE tuvo a bien regalar uno por Navidad). Cada una de estas localizaciones se diferencia claramente del resto, distinguiendo mucho la experiencia de juego de unos a otros. Este es sin lugar a dudas el mayor acierto de este *Battlefield Bad Company 2: Vietnam*, y la clave para conseguir enganchar a los jugadores durante el máximo número de horas posible.

Otro detalle que nos ha sorprendido es la buena integración de la carrera multijugador que tuviéramos previamente para esta expansión. Todos los avances que hayamos ido consiguiendo se incluirán automáticamente la primera vez que juguemos en las pantanosas tierras de Vietnam, adaptando los viejos accesorios por otros de nuevo cuño. El mejor ejemplo es el lanzallamas, todo un ejemplo de como churruscar un pavo a toda velocidad. Si acaso, en esta ocasión no se ha hecho tanto hincapié en la progresión continua del jugador, quedando algo más en segundo plano que lo que debería estar. Este sin duda es un fallo secundario que no logra tapar todas las virtudes de esta expansión.

El detalle final que logra redondear esta oferta lúdica es su excelente relación calidad precio, puesto que por mucho menos de lo que cuesta un juego completo obtendremos gran cantidad de contenido y un buen número de horas de juego.

Estamos ante una descarga casi necesaria para todos aquellos aficionados a los shooters subjetivos. ¡Buenos días, Vietnam! ■

Los números

LOS NUEVOS CONTENIDOS

Atendiendo a las cifras, con esta descarga obtendremos 5 nuevos mapas, 6 vehículos, 15 armas, 49 nuevas piezas musicales de la época de los combates, incontables horas de diálogos entre los soldados y diversos nuevos modelos de personaje diseñados específicamente para esta ocasión. En resumidas cuentas, una cantidad de contenido más que aceptable que eleva a esta expansión al podio de descargas recomendadas en cualquiera de los tres sistemas en los que DICE ha tenido a bien publicarla.

Interferencias


BTF: BAD COMPANY 2


APOCALYPSE NOW



LA CHAQUETA METÁLICA







Battlefield Bad Company 2: Vietnam

Género: **FPS**
Desarrolladora: **DICE**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **1200 MPs (360) 14.99€ (PC, PS3)**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi





www.pegi.info

Las notas









Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
9.0	9.2	9.0	8.6

Nota final



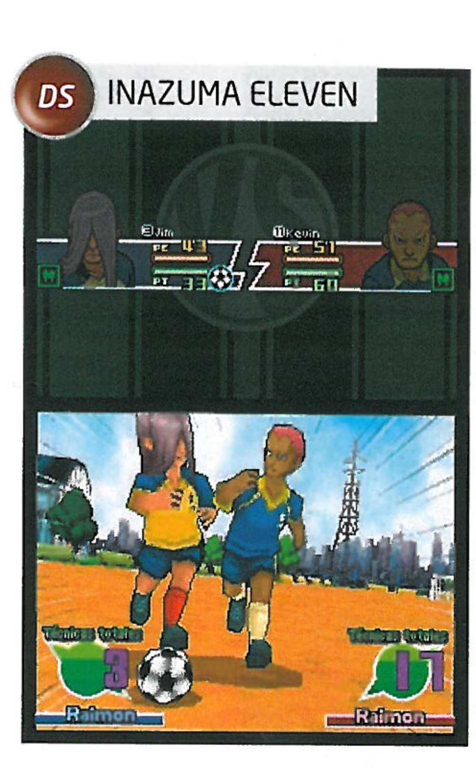
La opinión

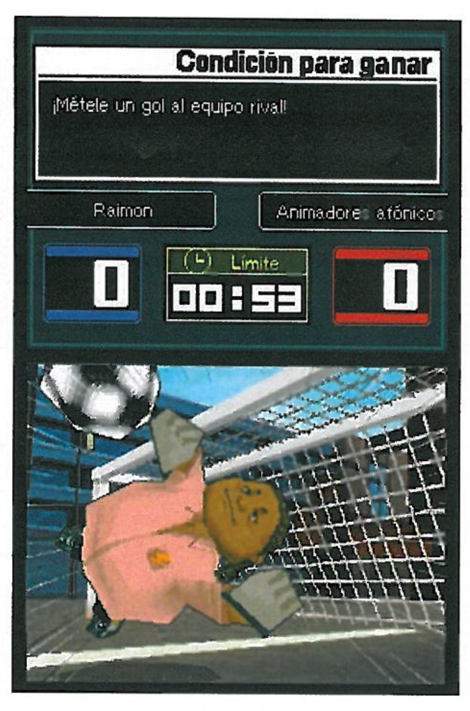
LA GUERRA DE Vietnam tiene ese extraño encanto que tanto nos atrae. DICE ha sabido captarlo y por ello debemos decir que este pack de expansión ha conseguido conquistarnos como pocos .



Por Javier Artero

Battlefield: Bad Company 2: Vietnam







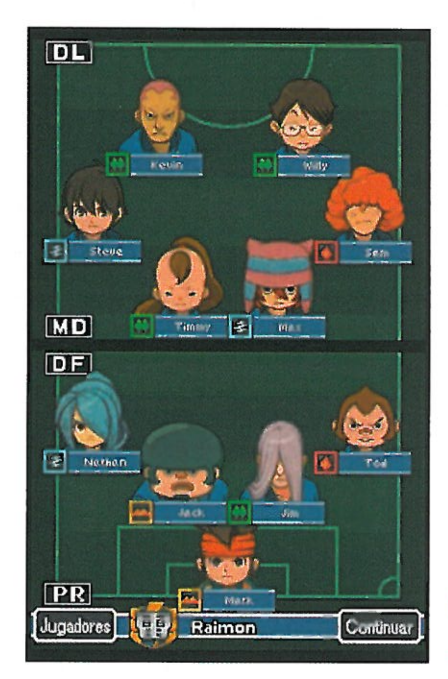
UN FINAL FANTASY PARA FLORENTINO PÉREZ

El juego de Level 5 llega a España tres juegos y una serie de televisión después de que triunfase en Japón hace ya casi dos años y medio.

Dentro de poco no hará falta explicar qué es *Inazuma Eleven* porque todos los niños del país conocerán a este equipo de fútbol japonés que está invadiendo las pantallas de televisión y, en breve, también las de la DS. Lo cierto es que el juego vino antes que el anime de la tele y salió del estudio Level 5 (*El Profesor Layton*) para convertirse en una fiebre nipona, pero de eso hace ya dos años y medio.

Inazuma Eleven transpira rol japonés, pero la acción se traslada de los clásicos bosques en los que teníamos enfrentamientos con criaturas fantásticas a los campos de fútbol de un colegio en una competición nacional entre los colegios de todo el país. Lo que no falta es el toque fantástico y así, los equipos, estarán formados por alumnos con cualidades asombrosas para el fútbol que harán de los partidos auténticos combates.

Nuestro cometido, o el de Mark Evans, que es nuestro hombre en un primer momento y el portero del Instituto Raimon, es, antes que ninguna otra cosa, conseguir que el equipo no desaparezca. Y para ello



tendremos que confeccionar un equipo que sea capaz de participar en el torneo Football Frontier. La historia, que intercala algunas escenas cinemáticas excelentes que son ya seña de identidad de Level 5, irá progresando y enfrentando a Raimon con diferentes equipos cuyos jugadores más atractivos tendremos que ir 'fichando' para nuestro proyecto futbolístico. Pero no pienses que todo lo que ofrece *Inazuma Eleven* es un simulador de Florentino Pérez, ni mucho menos. Aunque existen varios momentos de conversaciones, quizá muy largas en ocasiones, en la que nos tocará leer, la mecánica es idéntica a la de cualquier otro juego de rol en el que existen encuentros fortuitos, que en *Inazuma Eleven* se convierten en pequeños partidos de fútbol 4 contra 4 con, casi siempre, un reto añadido (meter un gol, conseguir que no marquen, etc). Por otro lado, en el juego tendremos momentos clave en los que avanza definitivamente la his-

TRANSPIRA ROL JAPONÉS PERO LA ACCIÓN SE TRASLADA DE LOS BOSQUES A LOS CAMPOS DE FÚTBOL

toria, que transcurren en los partidos de 11 contra 11 frente a otras escuelas y que son la base del argumento del juego.

¡Fichado!

Si el cometido de Raimon es ganar el torneo Football Frontier, el modo de conseguirlo es tener a los mejores hombres en sus filas. Es por ello que el sistema de fichajes y de confección del equipo es bastante complejo. Cada jugador cuenta con una serie de habilidades únicas y golpes especiales que vendrían a ser los hechizos y magias de otros juegos de rol más convencionales y, de hecho, los jugadores responden a una clasificación del individuo por elementos básicos (fuego, aire, bosque y montaña) que sirve para que configuremos equipos equilibrados y para que los enfrentamientos respondan al clásico piedra-papel-tijera. Para ello podremos tener un amplísimo listado de jugadores reclutados, amplio pero finito. El máximo de jugadores que puedes tener en el equipo es de cien y de ellos alineas a los que quieras con el sistema que elijas.

Inazuma Eleven tiene elementos de *Pokémon*, pero todavía más de *Final Fantasy* o *Dragon Quest*, por poner dos ejemplos clásicos, y cuenta con una temática que se acerca mucho más a los gustos occidentales que las leyendas japonesas tradicionales de otros juegos, por lo que puede convertirse en una licencia de gran éxito en Europa en general y en nuestro país en particular. Nos extraña, sin embargo, que haya tardado tanto en llegar a Europa y que no se haya trabajado más en adaptar el nombre de la saga.

Con un aspecto gráfico elegante y un sistema de juego que usa la cruceta en la exploración (también la pantalla táctil) y la pantalla táctil en los partidos dibujando la líneas de carrera y eligiendo los tipos de tiro y la fuerza de estos, los regates, golpes especiales o paradas, *Inazuma Eleven* aglutina rol puro bajo un brillante envoltorio de temática futbolera. ■





>Las mecánicas responden a la perfección.
>El modo online permite hasta 4 jugadores.
>En el multijugador se permiten traspasos.
>Un juego de DS ¡doblado! y genial banda sonora.

⇅ Arriba y abajo

>Demasiado texto en ocasiones.

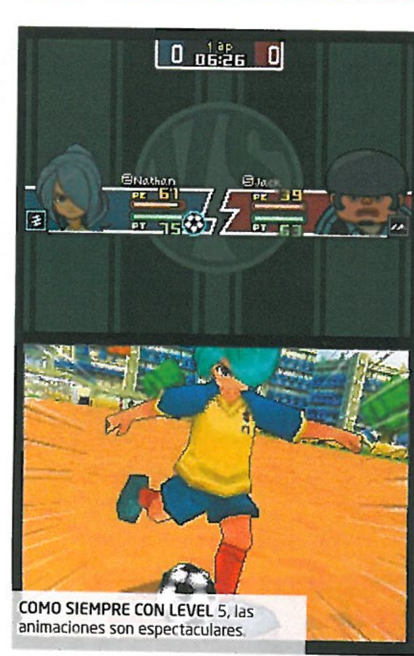
Interferencias





CAMPEONES · POKÉMON · DRAGON QUEST IX

CADA JUGADOR CUENTA CON UNAS HABILIDADES ÚNICAS Y GOLPES ESPECIALES COMO SUS 'HECHIZOS'



COMO SIEMPRE CON LEVEL 5, las animaciones son espectaculares.



CADA JUGADOR TENDRÁ UNAS características diferenciadas de los demás.



PODRÁS TENER HASTA CIEN jugadores en tu equipo entre los que elegir.

DS



Inazuma Eleven

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Level 5**
Editora: **Nintendo**
Precio: **39,99€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.5 · Sonido 9.5 · Jugabilidad 9.0 · Adicción 10

Nota final



La opinión

ES EL JUEGO de Nintendo DS que más nos ha sorprendido desde hace tiempo. Confluyen el diseño de Level 5, una historia que tiene continuidad en la pantalla de la tele, un sistema de juego rolero en el que además intervienen elementos 'mágicos' y una temática que está siempre de moda en España, el fútbol. Lo tiene todo para triunfar.



Por Ch. Antón

360 PS3 MINDJACK



Mindjack

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Square-Enix**
Editora: **Koch Media**
Precio: **50,95€**
Jugadores: **1**
Online: **SÍ**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos / Sonido



Jugabilidad / Adicción





Nota final



La opinión

UNA VEZ MÁS, una desarrolladora consigue sorprendernos con un planteamiento original y fresco. Sin embargo no todo en este título acompaña, lo que le aleja de merecer ser recordado.



Por Juan "Xcast"

AHORA TU CUERPO ME PERTENECE

Hackeo de mentes en mitad de batallas a punta de pistola. Así es lo último de Square-Enix, una pequeña sorpresa que llega prácticamente sin avisar.

> Innovadora propuesta multijugador.
> Buen sistema de evolución y poderes del personaje.
> Opciones estratégicas.

Arriba y abajo

> Sus aspectos técnicos no cubren el expediente con solvencia.
> Alguna hora más de juego hubiera estado bien.

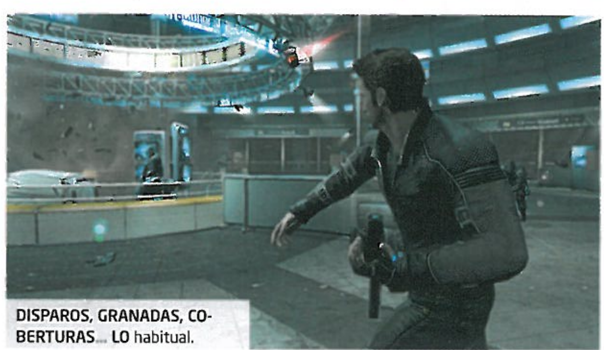
A primera vista puede parecer que estamos ante un juego de acción en tercera persona más que agregar a la infinita lista de títulos de este calado. Sin embargo solo hay que escarbar un poco para descubrir lo singular de la propuesta de Square Enix.

Y es que los pilares básicos sobre los que se construye su jugabilidad son como mínimo peculiares. En primer lugar su modo historia es un modo online competitivo persistente. Es decir, jugaremos nuestra partida, pero otros usuarios podrán unirse a ella para ayudarnos o ponérnoslo más difícil. Un gran punto que se torna necesario por lo justa que anda la IA de los soldados controlados por la consola. A esto hay que añadir la necesidad de abandonar nuestro cuerpo para poseer enemigos, transeúntes e incluso máquinas del entorno. Esto añade un componente estratégico que obliga al jugador a explorar el escenario para conocer las alternativas antes de cada batalla.

Por tanto, estamos ante una propuesta mucho más original de lo que podía parecer. Sin embargo dista de ser perfecta, cosa que se nota ya desde su apartado gráfico. Simplemente cumplidor y con frecuentes ralentizaciones en su tasa de imágenes. Los problemas se extienden a otras facetas, como es una duración algo ajustada de la aventura. A pesar de esto, debemos decir que *Mindjack* es una apuesta arriesgada que no acaba de funcionar mal pese a sus evidentes fallos. ■



UN FUTURO DE LO más cotidiano.



DISPAROS, GRANADAS, COBERTURAS... LO habitual.

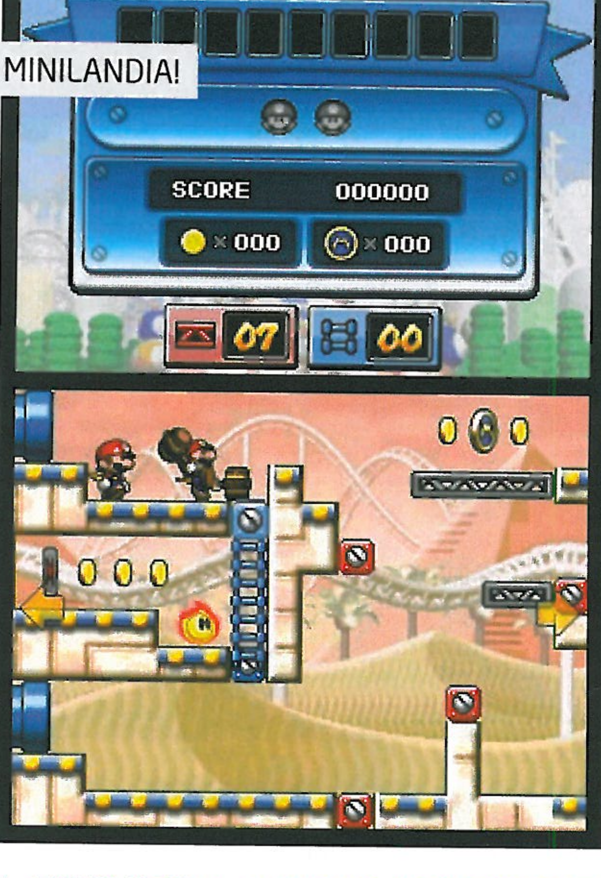


EN SU MAYORÍA SOLDADOS, pero también nos las veremos con monstruos de este calado.

DS MARIO VS. DONKEY KONG: ¡MEGALÍO EN MINILANDIA!

NINTENDO RECUPERA EL ESTILO GAME & WATCH

En un auténtico trabajo de arqueología, Nintendo traslada algunos tópicos de las antiguas 'maquinitas' al estilo DS y, como hace 30 años, con Mario, Donkey Kong y Pauline de protagonistas.

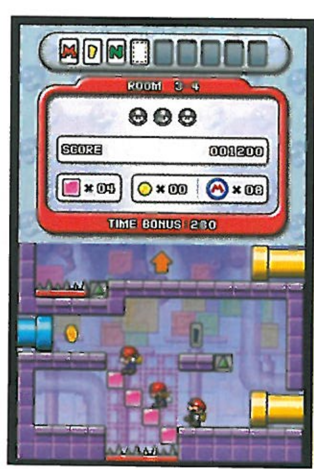


Lógica, sentido del humor y el eterno enfrentamiento entre el fontanero Mario y el mono Donkey Kong vuelven a encontrarse en un juego de la serie *Mario vs Donkey Kong* inaugurada en 2004 y que ya va por su tercera entrega. En esta ocasión (como en la anterior, también en DS), los involucrados son los Minimarios, muñecos mecanizados con el aspecto de Mario que responden a la orden de 'en marcha' para caminar hacia delante y recorrer el nivel hasta la puerta de salida. Así, a lo largo de ocho mundos diferentes, cada uno de ellos dividido en ocho fases (con dos de ellas en las que, primero tendrás que liberar a otros de los colegas de Mario —la princesa Peach, Toad...—, y luego hacer que el Minimario que tiene la llave llegue el primero y abra la salida al resto) y una fase de enfrentamiento contra Donkey Kong que mantendrá secuestrada a Pauline (la chica del primer juego de *Donkey Kong* cuando Mario era Jumpman), y una fase de minijuegos que solo se desbloqueará si completamos cada fase consiguiendo medallas y trofeos (por coleccionismo y puntuación objetivo).

La mecánica consiste en utilizar los objetos en la pantalla para conseguir que los minis lleguen de un extremo al otro de la pantalla, recordando a las máquinas Game&Watch de una forma exagerada y tremendamente efectista. A medida que avanzamos niveles aparecerán más y más objetos a utilizar. De las clásicas vigas iniciales, pasaremos a usar muelles de salto, tuberías o escaleras, por ejemplo. Si la primera mitad del juego puede resolverse en poco más de tres horas sin problemas, la segunda mitad es para desesperarse y, en ocasiones, lanzar la consola contra la pared por pura locura. No ocurre lo mismo con los enfretamientos con Donkey que no parecen dificultarse con la progresión.

En definitiva, un originalísimo juego para estrujarse el coco. ■

SI LA PRIMERA MITAD SE PUEDE RESOLVER FÁCILMENTE EN 3 HORAS, LA SEGUNDA ES PARA DESESPERARSE



LA ORIENTACIÓN DE LOS pasos de los minis es crucial para las soluciones.



LAS BATALLAS CON DONKEY exigirán usar los diferentes utensilios desbloqueados.

Conexión inalámbrica

EL RETO DE CREAR NIVELES

Cada vez que superamos un nivel se liberan las herramientas de edición propias de dicho nivel en la zona de construcción y aumentan las posibilidades de crear puzles más complejos. Lo divertido no es sólo crearlos sino compartirlos online o en conexión local con otros usuarios.

DS



Mario vs Donkey Kong: ¡Megalío en Minilandia!

Género: **Puzzle**
Desarrolladora: **NGS**
Editora: **Nintendo**
Precio: **S.C.€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.8	8.0

Jugabilidad	Adicción
9.0	9.5



Nota final

8.5

La opinión

ES EL TÍTPICO juego de DS que no exige atención a una historia y que permite jugar partidas cortas. Con una excepcional presentación, los minis se hacen con nuestro corazón rápido y la mecánica exigirá lo mejor de nuestra mente y nuestra paciencia.



Por Ch. Antón

PSP



Lord of Arcana

Género: **Acción RPG**
Desarrolladora: **Square-Enix**
Editora: **Square-Enix**
Precio: **44,99€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.0
Sonido 7.5
Jugabilidad 8.5
Adicción 8.2

Nota final



8.2

La opinión

UN BUEN RPG de acción muy del gusto japonés, del estilo de los Star Ocean de PSP en el sistema de batalla y, sobre todo, de Monster Hunter. Si has probado este último y te gusta, Lord of Arcana es una gran opción para ti. Pero si buscas algo más centrado en la trama que en la batalla, no te convencerá.



Por Dave Navarro

PSP LORD OF ARCANA







SLAYER
SELECT] Usar objeto
Bahamut

COMBATE CONTRA LOS MONSTRUOS ARCANOS

La alternativa más próxima a *Monster Hunter* es ***Lord of Arcana***, un título con muchos paralelismos con el de Capcom pero con personalidad propia.

Ya comentábamos en el avance la pretensión de Square-Enix de hacer de *Lord of Arcana* un gran competidor para *Monster Hunter* en PSP. Las similitudes son claras. Bebe de las mismas fuentes, mezcla de manera similar el rol japonés con el occidental y alcanza su mayor esplendor en las batallas contra los monstruos finales.

Pero vayamos poco a poco. Somos un guerrero amnésico que debe encontrar siete fragmentos de Arcana que custodian siete enormes monstruos para así recuperar su memoria. Los enfrentamientos principales con jefe final se alternarán con misiones en las que conseguir determinados objetos, salvar a alguien o matar varios monstruos. Accedemos a las mazmorras en las que cumplirlas directamente desde el único pueblo explorable.

Una vez en el campo de batalla nos encontraremos con escenarios lineales pero partidos por tramos, algo arcaico. Como arcaico es el sistema de batalla, que no está integrado en las mazmorra, hay que esperar un tiempo de carga para luchar contra los enemigos en tiempo real y en un espacio limitado por un halo rojo. Esto no gustará a muchos, pero se puede afirmar, pese a ello, que *Lord of Arcana* es un buen juego. Son especialmente brillantes las batallas con jefes cuando jugamos con otros tres amigos ad-hoc, cada uno con sus armas y una estrategia común.



AL PRINCIPIO CREAREMOS A nuestro personaje de manera simple, pero con el tiempo podremos modificar más su apariencia y sus armas.

>Las batallas contra los jefes finales, épicas.
>Las partidas con cuatro amigos, los momentos más brillantes.
>El sistema de batalla...

Arriba y abajo

>...que, por otra parte, es una pena que no esté integrado en la acción.
>No está hecho para jugar solo.

¿VOLVERÍAS AL SIGLO XIX SI FUERAS UN GENERAL?

Paradox retoma el esquema de *Hearts of Iron* y lo traslada a la época victoriana, la Revolución Industrial y la hegemonía británica. Pero sí, podrás jugar con España.

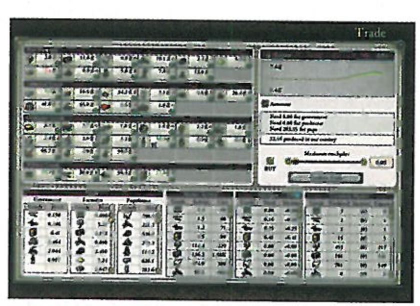
Pues menudo siglo para escoger a la otrora potencia donde nunca se ponía el sol, aunque en el manual de *Victoria II* se empeñen en afirmar que esa frase se refería no al imperio de Felipe II, si no al de la Royal Navy.

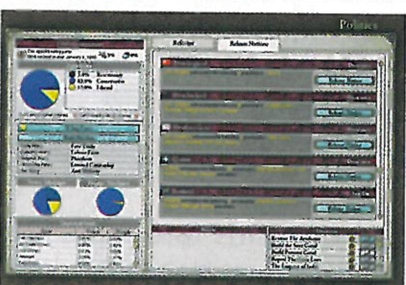
El desarrollo de *Victoria II* es prácticamente un calco de lo visto hace tres meses en estas mismas páginas cuando hablamos de *Hearts of Iron III: Semper Fi*. El nuevo título de Paradox aprovecha el sistema de juego de la popular saga de alta estrategia en el siglo XX para dar una vuelta de tuerca histórica a un periodo cargado de importantes avances y cambios. Por de pronto, en *Victoria II* toma una mayor importancia el desarrollo de productos y la política. Estos dos aspectos vienen condicionados por tratarse del siglo donde tiene lugar la Revolución Industrial, y esta va a marcar la verdadera diferencia entre unas potencias y otras, sobre todo en los primeros compases del juego: escoger una superpotencia nos permitirá avanzar más en los desarrollos tecnológicos, pero si escogemos ex colonias o países de tercera fila en aquellos tiempos, antes deberemos iniciar la transición tecnológica. Esto es todo un handicap, pues la partida comenzará el 1 de enero de 1836 y terminará a la muerte de la reina Victoria, en 1901.

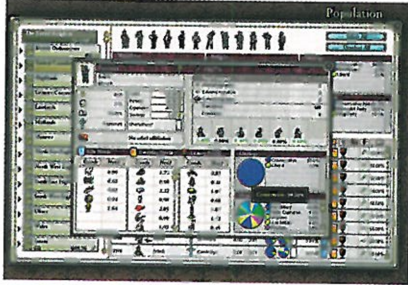
El apartado militar es mucho menos importante que en *Hearts of Iron III*. Aquí lo más importante es la gestión económico-política de tu país. Y sí, es complejo y fascinante.

Uno de los factores más importantes es el POB, o unidades de población, que pueden ser de muchos tipos: soldados, esclavos, campesinos, clérigos, etc. Tienen sus necesidades, producen bienes, compran y venden y profesan opiniones y preferencias políticas. Además, se agrupan en zonas y provincias y de ellos depende la producción de bienes, al menos hasta que crees fábricas o las hagan los capitalistas si tu sistema político lo permite. Este último factor es tan importante como que en un estado intervencionista, subvencionar determinados productos locales y subir aranceles puede permitir que tus obsoletos productores encuentren donde colocar sus productos en el mercado interno, pero para competir en el mercado global deberemos mejorar nuestra productividad. ¿Os parece un peñazo o algo alucinante? Responder a esta pregunta es clave para saber si este juego es para vosotros. Pero es que no se acaba aquí, las POB dependen también de cuestiones como la pluralidad, el grado de alfabetización y la militancia: pueden crearse grupos revanchistas en contra del gobierno que lleguen a provocar disturbios en cierta zonas. Por ejemplo, si jugamos con España, los Carlistas serán un grupo revanchista que ocasionará no pocos problemas locales.

Uno de los factores más interesantes de jugar con España es resolver los problemas de transporte, el atraso tecnológico y la cuestión carlista. Admitimos que aún conociendo el final, nos ha sido imposible levantar este país... ni siquiera en el siglo XIX. ■









ESTA CAPTURA ES PARA Xcast, a la espera de ese gran comentario: "Este es uno de esos juegos en los que no pasa nada".

Victoria II



Victoria II

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Paradox Interactive**
Editora: **Friendware**
Precio: **40,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos **6.5**
Sonido **7.0**
Jugabilidad **8.0**
Adicción **8.0**



Nota final



8.0

La opinión

LA PROFUNDIDAD DE Victoria II nos ha abrumado. Es cierto que se trata de un título difícil para el recién llegado, pero el periodo representado: el siglo XIX, y la ingente cantidad de posibilidades y líneas argumentales que se pueden dar lo convierten en un título único para amantes de la estrategia y la historia, que son muchos.



Por Duardo

Wii



COD: Black Ops

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Treyarch**
Editora: **Activision**
Precio: **60,95€**
Dispositivos: **Auricular con micrófono Wii**
Jugadores: **1-10**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi




www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.3 | Sonido 8.5

Jugabilidad 9.0 | Adicción 8.6



Nota final



La opinión

CASI EL SHOOTER definitivo para Wii. Tiene sus altibajos a nivel técnico, y en general Reflex encontraba partidas mucho más rápido, pero el gran modo campaña, la inclusión de contenidos descargables y el modo online lo convierten en un imprescindible del género.



Por J.L. Villalobos

Wii COD: BLACK OPS

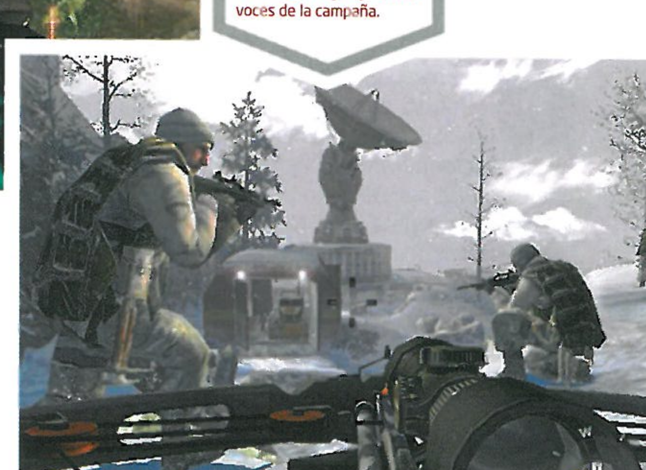


> Completísimo online
> Gran modo historia
> Gran apartado técnico....

Arriba y abajo

> ...pero con numerosos bugs y ralentizaciones
> La espera excesiva en ocasiones para encontrar una partida.
> Volumen muy bajo de las voces de la campaña.

VUELVEN A SILBAR LAS BALAS EN WII



PODREMOS ALTERNAR ENTRE LOS diferentes modos de control que ofrece el juego.

Aunque más tarde que en el resto de consolas, ***Call of Duty: Black Ops*** Wii mantiene el honor de contar con el mejor multijugador online de la consola.

B*lack Ops* para Wii ofrece prácticamente todos los contenidos que se pudieran ver en el resto de plataformas, y esto es muestra del buen hacer de Treyarch. Esto quiere decir que tendremos de forma íntegra el que es para muchos el mejor modo historia de la saga.

Contaremos además con el multijugador más completo para Wii. Aparte de los nuevos modos de juego como la Partida Apuesta y los nuevos puntos Call of Duty con los que comprar mejoras, dispondremos de todos los mapas de las otras versiones, así como de casi todas las opciones de personalización de nuestro jugador, desde la racha de muertes hasta las habilidades pasivas y las armas. A esto hay que añadirle que, por primera vez en Wii, se podrán bajar actualizaciones para solucionar problemas, así como nuevos contenidos. Por último y esto es una novedad en Wii, podremos disfrutar del Modo Zombie, tanto para un solo jugador como en online, aunque tan solo dispondremos de un mapa.

PARA MUCHOS, LA MEJOR CAMPAÑA DE LA SAGA

¿Sus puntos flacos? Ralentizaciones demasiado evidentes en momentos puntuales, algunos bugs graves en el modo campaña y una peor gestión de las partidas online que alarga la espera para encontrar partidas respecto a *Modern Warfare Reflex*. No obstante, totalmente recomendado. ■

El trabajo bien hecho

UN SHOOTER DE CASI DIEZ

Junto a los contenidos descargables y las opciones de personalización, Treyarch ofrece la posibilidad de utilizar chat de voz en las partidas, así como el uso del mando clásico para aquellos que no se atrevan con el control característico de Wii.

AUNQUE MEJORA EN GENERAL, existen elementos que empeoran al anterior.



LA COMUNICACIÓN POR VOZ es vital también en el juego multijugador de Wii.

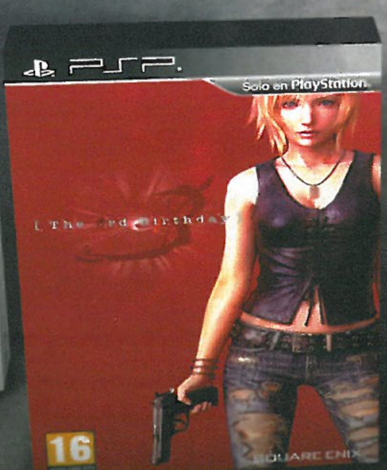


LUCHA SOBREVIVE DESTRUYE CONQUISTA

SQUARÍZATE CON ESTOS TITULAZOS PARA PSP



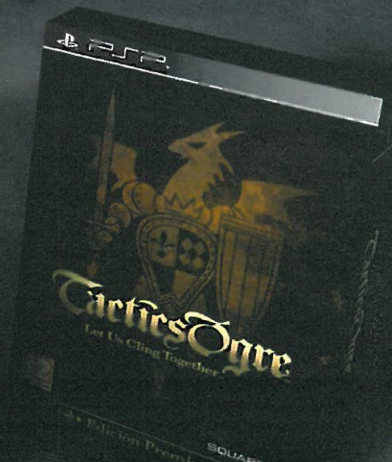
LUCHA
con tus personajes favoritos de FINAL FANTASY
DISSIDIA 012 [duodecim] FINAL FANTASY



SOBREVIVE
en un Nueva York Postapocalíptico en
The 3rd Birthday



DESTRUYE
Todo lo que te encuentres a tu paso por convertirte en
LORD of ARCANA



CONQUISTA
tu destino y sé más listo que tu enemigo en
TACTICS OGRE: Let Us Cling Together

16
www.pegi.info

SQUARE ENIX

Escanea este código BIDI con tu Smartphone para conseguir contenido exclusivo, descargas y reservar el juego. Para escanear, descarga un lector de códigos BIDI desde la tienda de tu Smartphone









MASS EFFECT 2

PS3

COMANDANTE, BIENVENIDO A PLAYSTATION 3



Una de las mayores desgracias que sufrieron los jugadores de PS3 el pasado año fue la ausencia de *Mass Effect 2*, uno de los mejores juegos del año, en su consola. Afortunadamente, Bioware y EA decidieron lanzar una conversión del juego para PS3 que funciona muy bien. Cuenta con un nuevo motor gráfico, el que está utilizando la desarrolladora para la tercera parte de la saga, así como con todos los contenidos descargables incluidos por defecto en el título: ***Kasumi's Stolen, Overlord y Lair of the Shadow Broken,*** muy buenos, sobre todo el último.

Mass Effect 2 nos llevará por toda la galaxia en busca de los recolectores, una hasta ahora desconocida raza de alienígenas que están raptando humanos de las colonias más alejadas de la galaxia, con un objetivo que iremos descubriendo durante la aventura. Tendremos que recorrer el universo en busca de los mejores guerreros de cada clase y raza, en una historia con ciertos paralelismos a *Dragon Age*, también de los canadienses de Bioware.

En total más de 50 horas de juego entre las misiones principales y las secundarias en la que descubriremos un universo y una historia rica, densa y sólida, como sólida es la jugabilidad. Un híbrido muy cercano a la acción en tercera persona con diversos elementos de RPG, aunque muy simplificados.

Desgraciadamente, los usuarios de PS3 no podrán disfrutar del primer *Mass Effect*, pero contarán con un cómic interactivo que resumirá los sucesos acaecidos en dicho juego. ■



Mass Effect 2

Género: **Acción-RPG**
Desarrolladora: **EA**
Editora: **Bioware**
Precio: **60,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.6	9.4
Jugabilidad	**Dificultad**
9.4	9.7





Nota final





SUPER MARIO ALL STARS - 25 ANIV.

Wii

ANTOLOGÍA DEL PLATAFORMAS

Joyas como la que ha editado Nintendo estas pasadas navidades es de las que vale la pena comprar y poner en la estantería para, de vez en cuando, jugar unas partidas a algunos de los juegos que han dado sentido a este mundillo. *Super Mario Bros, Super Mario Bros 2, Super Mario Bros 3* y los *Lost Levels* en una misma caja, la esencia de todo un género y la evolución de éste en pantalla y en los dedos. La edición, que responde al 25 aniversario del primero de los juegos sale por menos de 30 euros y la recompensa a modo de satisfacción lúdica es elevadísima. Simplemente por observar cómo se hacían los juegos hace dos décadas. ■

Super Mario All Stars - Ed. Especial 25 Aniv

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Nintendo**
Editora: **Nintendo**
Precio: **29,95 €**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi





www.pegi.info

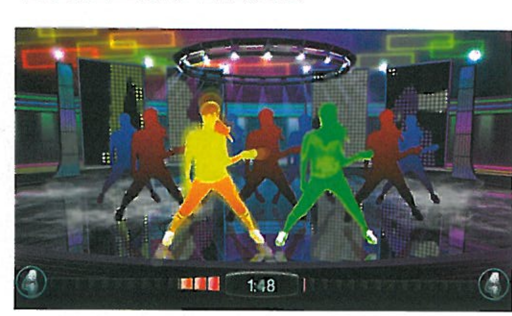
Nota final




ZUMBA FITNESS

360

BAILE SALSERO 'KINECTIANO'



Los juegos de fitness parecen haber encontrado un nuevo filón gracias a Kinect. El que nos ocupa ahora nos propone quemar energía con bailes rápidos pensados para realizarse en grandes clases. De ahí que su translación a consola ofrezca algunas dudas. Esto no sería mayor problema si el resto del programa estuviera tratado con mimo. No es el caso y las coreografías son algo 'densas', además de demasiado largas -los ejercicios más cortos duran 3 minutos- con clases de 30 minutos sin parar. Esto no sería mayor problema si nos ofrecieran un mayor número de opciones, pero desgraciadamente no es así. ■

Zumba Fitness

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **505 Games**
Editora: **Digital Bros**
Precio: **39,95 €**
Dispositivos: **Kinect**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi





www.pegi.info

Nota final



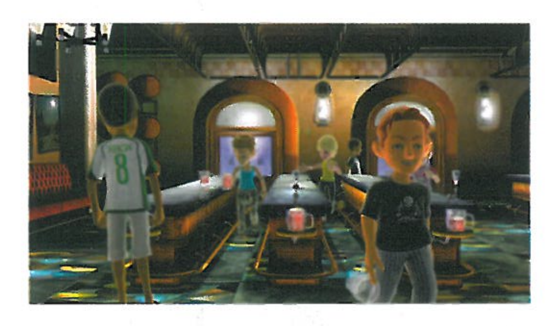
GAME PARTY ¡¡¡EN MARCHA!!!

360

UNA FIESTA ALGO REGULERA

Game Party ¡¡¡En marcha!!!

Género: **Party**
Desarrolladora: **Farsight Studios**
Editora: **Warner Bros**
Precio: **39.95€**
Dispositivos: **Kinect**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Textos**



Otro de los géneros en boga gracias a la cámara de captación de movimiento de Microsoft es el de los juegos sociales. Aprovechando las singulares características del periférico nos encontramos diversos títulos que nos piden realizar diferentes minijuegos con nuestro cuerpo.

Es el caso de este *Game Party*, una colección de 16 minijuegos que trata de ofrecernos una gran variedad de retos. Algunos son divertidos, otros no entendemos la razón de su inclusión y algunos, los menos, están mal realizados. El mayor problema del título -aparte de su selección de pruebas- es la gran cantidad de espacio que requiere, un verdadero problema.

Pegi 3

www.pegi.info

Nota final 4.0

DEATH TO SPIES: MOMENT OF TRUTH



ES HORA DE CAZAR ESPÍAS ALEMANES

Death to Spies: Moment of Truth

Género: **Acción táctica**
Desarrolladora: **Haggard Games**
Editora: **Friendware**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos



Friendware acaba de lanzar en nuestro país la secuela de esta saga de acción táctica para PC. En ella encarnaremos al agente Semion Strogov, un capitán del 4º Departamento del Servicio de Contraespionaje de la Unión Soviética, creado en la Segunda Guerra Mundial, y que se conocía como SMERSH. Este 'palabro' ruso significa, literalmente, Muerte a los Espías (Death to Spies).

Esta segunda entrega, que llega muy mejorada a nivel gráfico, nos permite disfrutar de apasionantes misiones de infiltración y eliminación en Europa del Este y Occidental, Estados Unidos, Reino Unido y el territorio de la antigua URSS. Muy entretenido.

Pegi





www.pegi.info

Nota final



DRAKENSANG: PHILEASSON'S SECRET

PC

MÁS HORAS DE ROL EN AVENTURIA

Drakensang: Phileasson's Secret

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Radon Labs**
Editora: **FX Interactive**
Precio: **9,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos



La expansión oficial de *Drakensang: The River of Time* ha llegado y FX Interactive la ha lanzado a la venta con una exquisita edición a un precio ridículo. Si terminanste toda la trama de la segunda entrega de este genial título de rol, puedes retomar la historia donde la dejaste y encarar un buen puñado de nuevas misiones. La desaparición del mítico capitán Phileasson te llevará a emprender una investigación que te llevará hasta la mítica tierra de los elfos. La saga de rol *Drakensang* crece sin parar. Además, si no tienes los juegos anteriores, puedes hacerte con la caja *Drakensand: Edición Especial* que incluye los dos juegos, esta expansión y la banda sonora de la saga.

Pegi 16

www.pegi.info

Nota final 8.2

MOTION SPORTS: JUEGA DE VERDAD



DEPORTISTAS DE CHICHINABO

Motion Sports

Género: **Party Game**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Dispositivos: **Kinect**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Textos**



Para aquellos deportistas frustrados que se quedaron a las puertas del estrellato en disciplinas tales como fútbol americano, equitación, fútbol, boxeo, parapente o esquí alpino se ha creado este título compatible con Kinect para Xbox 360. Bueno, en realidad no, ya que se trata de una colección de minijuegos -no demasiado extensa- que poco tienen que ver con el deporte real.

Por si fuera poco la captación de movimientos implementada es horrorosa en la mayor parte de los casos, arruinando una experiencia de juego que sí que podría haber resultado entretenida para jugar en compañía de amigos.

Pegi





www.pegi.info

Nota final



Descargas

Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos solo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

DUNGEON HUNTER: ALLIANCE

EL MEJOR ROL A GOLPE DE PLAYSTATION MOVE

Gameloft adapta el exitoso RPG aparecido para iPhone con gráficos en alta definición y compatibilidad con el dispositivo de control por movimientos de Sony.

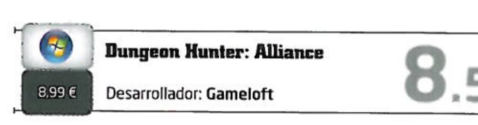
D*ungeon Hunter: Alliance* es el primer juego de acción RPG con opciones multijugador que llega a PlayStation Network y también el primero compatible con PlayStation Move. La forma de jugar es similar a la de *Diablo*, sobre todo si usamos el nuevo dispositivo de Sony ya que entonces el título pasa a ser un "point and click" con una experiencia muy similar a la de jugar con ratón en PC.

Tenemos que elegir entre cuatro personajes, cada uno de una clase distita y con caractarísticas y poderes únicos. Y tendrán que sobrevivir en un mundo de fantasía en el que una temible reina invocará a unas criaturas demoníacas que llegarán desde lo más profundo del infierno con la tiránica intención de controlar el reino de Gothicus. Como decimos, muy similar a lo que ofreció en su día la saga *Diablo*.

Como en todo juego de rol, es posible desempeñar misiones secundarias para ganar más objetos y experiencia y así nuestro personaje evolucionará a través de un sistema de niveles. También es necesario recoger objetos, armas y equipamiento para mejorar sus habilidades y además nuestro héroe será capaz de emplear sus poderes mágicos contra los enemigos.



Una de las opciones que más nos han gustado de *Dungeon Hunter: Alliance* es que permitirá jugar a cuatro personas en cooperativo, tanto en local como a través de internet. Está claro que la intención de Gameloft no es revolucionar el género de los RPG en consola, pero lo cierto es que jugar online a este juego con amigos, utilizando PlayStation Move nos ha traído muy buenos recuerdos de la época dorada de los RPG para ordenador...





AUNQUE PUEDES JUGAR EN solitario, la experiencia mejora mucho en cooperativo.



Dead Rising Case West

¡CON LOS ZOMBIS A MIL!

Los matazombis están una vez más de enhorabuena, sobre todo aquellos que disfrutaron del *Dead Rising* original y su continuación. En primer lugar, porque vuelve el personaje de la primera parte, acompañado del bueno de Chuck Greene. En segundo lugar, porque mantiene la misma jugabilidad de la última entrega de la franquicia, añadiendo nuevas armas y situaciones. Sin embargo, esto es un arma de doble filo, puesto que la innovación es casi nula. A pesar de esto se trata de un juego recomendable, sobre todo para disfrutar en compañía de un amigo en su modo cooperativo.



Dead Rising 2: Case West
800 Mps
Desarrollador: Capcom
8.5





DALE A LA BATERÍA

› Ya está disponible para descarga *Music on: Drums* en el bazar de DSiWare. Una completísima caja de ritmos para llevar en tu DS y para manejar a golpe de stylus. Por tan solo 500 DSi Points puedes descargarte esta maravilla y crear tus propios ritmos.



REGRESO AL FUTURO

› Una aventura gráfica excepcional basada en la saga *Regreso al Futuro*, con ese aire retro de las aventuras clásicas. Puedes descargarlo ya para PC y Mac a través de Steam, tan sólo por 18,99 euros. la primera aventura de Marty McFly con aire 'cartoon' delicioso. Y en breve llegará en formato PS3 y iPhone. Lo malo es que está en inglés...

Raskulls

CALAVERAS QUE PINCHAN EN HUESO

Plataformas y carreras se dan la mano en este peculiar título protagonizado por unas simpáticas calaveras que rebosan simpatía y carisma. *Raskulls* es un título diferente, que nos propone frenéticas carreras bidimensionales contra todo tipo de adversarios. Simple, adictivo, pero fallido por mostrar una progresión de su jugabilidad insuficiente que hace que, tras unas pocas partidas, sintamos que ya hemos visto y jugado todo lo que este juego tiene que ofrecernos. Una verdadera pena teniendo en cuenta el encanto y potencial de estos simpáticos personajes. Al menos sus partidas multijugador (tanto de manera local como a través de Xbox Live) sí que conseguirán entretener a los jugadores por un periodo de tiempo más prolongado.

XBOX LIVE **Raskulls** 800 MP Desarrollador: **Halfbrick Games** 8.4

LOS ESQUELÉTICOS PERSONAJES SON muy monos.

Eat Them!

DESTROZANDO LA CIUDAD A TU AIRE

Te acuerdas de *Rampage*? ¿Aquel título en el tenías que destrozar edificios controlando un monstruo? Pues *Eat Them!* parte de la misma idea. A través de diferentes zonas de la ciudad (la industrial, los suburbios...) tendremos que destruir todo lo que veamos. Cada nivel tiene un objetivo diferente: derrumbar solo determinadas construcciones, sobrevivir el máximo tiempo posible... Y para ello contamos con nuestros brazos, nuestras piernas, los objetos que lancemos y las armas que equipemos en el creador que incluye el juego. Pese a su tamaño, nuestro monstruo no es invencible, los ataques de policía y ejército pueden matarlo, y para que no lo consigan habrá que comer todos los humanos que encontremos. Muy divertido pero con una pega, el motor de físicas no funciona bien, lo que hace que la destrucción no sea satisfactoria.

Eat Them! 7,99 € Desarrollador: **Fluffy Logic** 7.0

Echochrome II

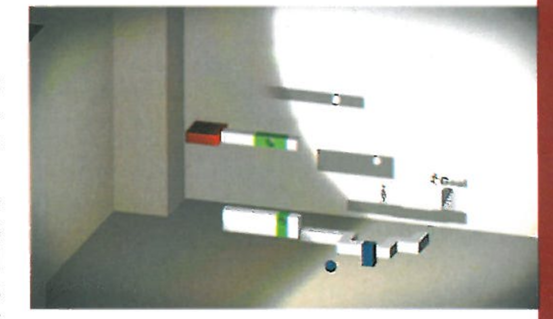
PUZZLES DE LUCES Y SOMBRAS

Si en el primer *Echochrome* tenías que jugar con la perspectiva para que tu personaje llegase a su objetivo, en el segundo lo tienes que hacer con las sombras. Con tu Motion Controller como si fuese una linterna alumbras los diferentes polígonos que hay en cada pantalla. Nuestro personaje ahora no se mueve sobre ellos, sino sobre las formas que proyectan, por lo que con ellas tendrás que formar un camino para que pueda llegar a la meta.

Hay dos variantes del modo principal. Una en la que el objetivo no es la meta, sino alcanzar los personajes fantasma del protagonista y otro en el que tendremos que pasar por todos los bloques que nos manden. Original, exigente y con el mejor uso de Move que hemos visto.



Echochrome II 12,99 € Desarrollador: **Sony Japan Studio** 9.0



ADEMÁS DEL MODO PRINCIPAL hay un creador de niveles y conexión online en la que registrar tus mejores tiempos.

NEO retro

TODOS AQUELLOS JUEGOS AÑEJOS QUE VUELVEN A ESTAR DE MODA TIENEN SU ESPACIO EN MARCA PLAYER.

XBOX LIVE 1.200Mps

QUAKE ARENA ARCADE 

LOS MANDOS NO LA SABEN JUGAR...

El FPS multijugador más jugado de la historia llega en exclusiva a Xbox Live sin perder ni un ápice de la calidad y fuerza que siempre le caracterizó.

Hace ya 11 años que ID Software decidió reinventar los shooter online con la tercera entrega de su saga Quake. En este título demostraba que no era necesario tener un modo historia en su sentido mas clásico para triunfar. El éxito no dió la espalda a la compañía tejana, logrando marcar un precedente en el género de la acción subjetiva.

Ahora, con el tiempo como testigo llega una nueva versión de *Quake III*, esta vez en exclusiva para Xbox Live. Mantiene practicamente todos los valores de producción del original, añadiendo nuevos mapas hasta un total de 45, incluyendo un modo para un jugador y adaptando el sistema de control a un mando. Sin embargo el resultado no acaba de cuajar. En primer lugar porque con este controlador se pierde algo de la agilidad que siempre le caracterizó. Por si esto no fuera suficiente, las partidas no llegan a mostrar una estabilidad en la línea, con algunos tirones y retrasos en nuestros movimientos. A esto se le añade la dificultad de encontrar partidas repletas de jugadores y tendremos un juego que, pese a ser correcto, no está a la altura de las expectativas.



NUEVOS Y VIEJOS MAPAS se dan la mano en la revisión de este gran clásico.



X-Men: The Arcade Game 

LA PATRULLA X VUELVE POR SUS FUEROS

La época dorada de los beat´em ups acogió todo tipo de títulos de temática muy variada. Uno de los más destacados fue este *X-Men: The Arcade Game*, un título sin complicaciones que nos ponía en la piel de seis de los mutantes más famosos de la escuela de Xavier. Por supuesto, la amenaza para la humanidad volvía a ser Magneto.

En esta ocasión se ha respetado completamente la versión original, con el añadido de permitir que hasta seis jugadores jueguen simultáneamente la partida, tanto a través de internet como de manera local en PS3. Recomendable para aquellos que añoran antiguos 'yo contra el barrio' pero algo carente de contenidos más allá del par de horas de juego.





NO DESNUDES OTRA VEZ A SIR ARTHUR

› Por 800 Nintendo points puedes descargarte vía WiiWare *Ghosts 'n Goblins*, del que nada se puede decir que no se haya dicho ya. El original fue lanzado en 1985, aunque la versión que puedes descargar corresponde al remake que se hizo para las consolas de 16 bits.



OTRO BUEN SHOOTER VERTICAL EN WIIWARE

› Bajo el impronunciable nombre de *Exed Exes* se esconde un clásico shooter de scroll vertical que sobrepasaba la ambientación espacial para hacernos disparar a todo tipo de enemigos, desde calabazas de halloween a calaveras. Lo puedes descargar por 800 Nintendo points y soporta cooperativo.

LO MEJOR DE NEOGEO EN PLAYSTATION STORE

NEOGEO Station, una selección de los mejores clásicos de SNK, exclusivo de PSN.

En la mayoría de las ocasiones, cuando descargamos un título en plataformas como la Store de Playstation, WiiWare o XBLA, lo hacemos por pura nostalgia. Pero, ¿y si a un título clásico le añadimos algo que hoy es tan básico como un modo multijugador? Pues esta es básicamente la diferencia entre los diez juegos que componen ***NEOGEO Station*** y la mayoría de los remakes es precisamente esta. Pasamos de jugar hace años en la recreativa o en la NEOGEO de sobremesa en cooperativo a *Metal Slug* a hacerlo en online. O de marcarle goles a tu amigo de al lado a hacerlo desde tu casa con *Super Sidekiks*. Este es el añadido más destacable, ya que todo lo demás está prácticamente intacto.



LA DIFERENCIA ENTRE LOS títulos de PS3 y los de PSP es que los primeros tienen multijugador online y los segundos ad-hoc.

Esta es la lista completa: *Basebbal Stars, League Bowling, Magician Lord, Super Sidekicks, Fatal Fury, Alpha Mission II, Art of Fighting, The King of Fighters'94, Metal Slug y Samurai Shodown*. Los cinco últimos también están disponibles para PSP, aunque a menor precio (6,99 €; 8,99 € en PS3).

Solo vemos dos problemas, el elevado precio por cada juego y la incomprensible falta de compatibilidad entre los títulos de PS3 y PSP. ■

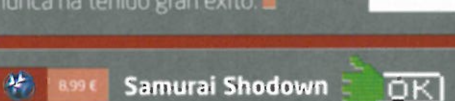
8,99 € **The King of Fighters ' 94** OK

GRAN REFERENTE DEL GÉNERO

Para muchos, el mejor de la saga. El ***KOF*** del año 94 coincidió con el momento de máximo esplendor de los juegos de lucha en 2D, aquellos anteriores a los horrendos píxeles de *Virtua Fighter*, que tenían el tamaño de un puño. ***KOF 94*** es uno de los pocos juegos que han aguantado el tipo frente a *SFII*, pese a que en España nunca ha tenido gran éxito. ■



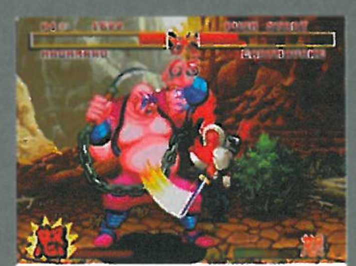
KING OF FIGHTERS ES una saga que aún está viva, pero muchos consideran que el del 94 fue el mejor de todos.



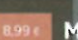
8,99 € **Samurai Shodown** OK

LA IRA DEL LUCHADOR ARMADO

Otro de los grandes de la lucha de SNK. Más tapado que *Fatal Fury* o *KOF*, pero igual de brillante. En esta ocasión luchamos con armas con personajes de todo el mundo. Lo más destacable quizá sea, además de su estilo artístico, el medidor de ira, que permitía convertir los daños en poder ofensivo y añadía un componente estratégico muy importante. ■



TODOS LOS JUEGOS CUENTAN con repeticiones de partidas en vídeo y la posibilidad de escuchar la banda sonora.

8,99 € **Metal Slug** OK

EL JUEGO MÁS VERSIONADO

Pocos títulos han tenido tantos remakes como ***Metal Slug***, y quizá la clave es que es uno de los clásicos que mejor ha envejecido. Su apabullante ritmo, el nivel de exigencia que se necesita para superarlo y el humor que destila cada píxel lo convierten en un título perfecto. Pero qué te vamos a decir a ti, con la de partidas que has jugado en la recreativa, ¿no? ■



SIEMPRE HA SIDO MUCHO más divertido jugar en coopetrativo a Metal Slug...y también un poco más fácil.

8,99 € **Super Sidekicks** OK

FÚTBOL EN DOS DIMENSIONES

Viendo los títulos de fútbol de hoy en día se nos hace difícil concebir el género en 2D. Es cierto que esta saga alcanzó su cenit con su tercera parte (ese chut especial nos encantaba), pero el primer ***Super Sidekicks*** es también un buen juego. Nos lleva de nuevo a aquella época en la que el Fair Play no se contemplaba en los juegos de fútbol. ■



NUNCA HEMOS ENTENDIDO POR qué en Super Sidekicks la selección española vestía pantalón verde...

> Trucos

No te quedes atascado nunca más en tus juegos favoritos

Todos los atajos para triunfar

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueándolo todo.



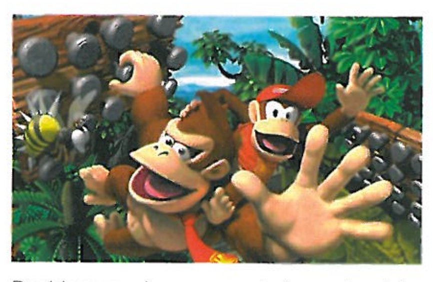
Golden Eye 007

Desbloquea nuevos modos de juego usando estos códigos en el menú Extras:

› **Modo Cabezas Grandes**: Introduce "<477MYFR13NDS4R3SP13S>" en el modo Multijugador Local. Reinicia el juego y activa opciones por defecto para volver al estado normal.
› **Modo Invisible**: Introduce "Inv1s1-bleEv3ryth1ng" para desbloquear el truco para Multijugador pantalla dividida en la opción modificadores del menú. *Nota: Durante el juego presiona B en lugar de correr.
› **Modo Tag**: Introduce "NotIt!!!11" para desbloquear el truco para Multijugador pantalla dividida en la opción modificadores del menú. Durante el juego presiona B en lugar de correr. *Nota: Este modo de juego requiere tres o más jugadores.



Donkey Kong Country Returns



Desbloquea algunos apartados extra del juego.

› **Modo Espejo:** Supera todos los niveles K (Obtén KONG en todos los niveles del mundo). Una vez lo consigas, un templo de oro se mostrará en el mapa del mundo. Completa el nivel del templo y desbloquearás el "Modo Espejo". Este es un modo de un nivel de dificultad extrema, en el que podremos jugar a través de cada nivel del juego, disponiendo de una única vida y sin poder usar a Diddy, ni utilizar ítems.
› **Templo Banana:** Para desbloquear el templo Banana debes completar el juego, pero para tener acceso a el, primero deberás recoger todas las cartas KONG de los diferentes niveles del mundo, y hacerte con todas las esferas de cada uno de los templos. Una vez lo consigas, la puerta del templo se abrirá, permitiéndote acceder a su interior.

Consigue vidas extra y monedas DK infinitas:

› **Obtener vidas extra**: Si cargas una partida guardada, con la batería baja de tu wiimote, se mostrará un mensaje de Cranky, advirtiéndote de que la batería está baja y te regalará vidas extra para ayudarte.
› **Monedas DK infinitas**: Busca el primer puesto de control en el mundo 2-2 (Sloppy Sands). Allí encontrarás dos cañones de calamar debajo de un puente. Pulsa Saltar y arriba para rebotar desde el calamar más bajo hasta el calamar más alto, pulsa de nuevo sobre el calamar más alto para ir hasta el calamar más bajo, lo que provocará que estos expulsen monedas. Puedes mantenerte rebotando entre ambos calamares, el tiempo que desees y obtener cuantas monedas te plazca.



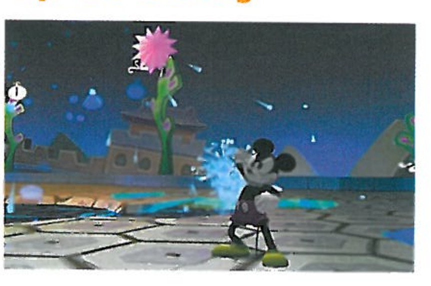
NBA 2K11

Ve al menú "Varios", luego selecciona "Extras" e introduce estos trucos en el menú de "Códigos":

› **2ksports**: Equipo de 2K Sports.
› **2kchina**: Equipo de 2K Sports China.
› **payrespect**: Pelota ABA.
› **nba2k**: Equipo de desarrollo de 2K.
› **vcteam**: Equipo Visual Concepts.
› **eydonscar**: Uniforme secundario de visitante (Grizzlies, Hawks, Maveriks y Rockets)
› **ycprtii**: Uniforme casero "Rip City" de los Trail Blazers.
› **wasshcisl**: Uniformes clásicos Hadwood (Cavaliers, Warrios, Timberwolves, Magic, Trail blazers, Raptors y Jazz).
› **Otnresla**: Desbloquea el equipo NBA All-Star Jerseys.



Epic Mickey



Desbloquea algunos apartados extra del juego.

› **New Game +**: Cuando completes el juego por primera vez, carga el archivo de partidas guardadas y se desbloqueará la opción New Game +, un nuevo modo de juego en el que mantendrás todos los ítems adquiridos en la anterior partida.
› **Dibujos animados de Disney clásicos**: En el juego hay etapas de transición 2D que te llevan de una sección del juego a otra. En estas etapas se pueden buscar y recoger rollos de película ocultos (uno en cada etapa). La recolección de estos rollos te permitirá obtener algunos premios. Entre estos premios se encuentran vídeos clásicos de dibujos animados de Disney, a los que podrás acceder desde el menú principal en el apartado de extras.
› **Mickey Mouse- "The Mad Doctor"**: Colecciona 6 rollos de películas.
› **Oswald the Lucky Rabbit- "Oh What a Knight"**: Colecciona 14 rollos de películas.
› **El apartamento de Walt Disney**: Tras completar el nivel "The Lonesome Manor" regresa a la calle principal, habla con el Gremlin de la sala recreativa y descubrirás que la máquina tiene otra función, la cual necesita 30 chispas de poder para activarse. Cuando le des las chispas, el Gremlin te dirá que algo se ha activado en la estación de bomberos. Salta hasta

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

la ventana que se encuentra encima de la puerta de la estación y entonces Gus te preguntará si quieres entrar al apartamento de Walt Disney. Dentro hallarás bocetos y dos E-tickets de oro en los que se muestra a Oswald , y que equivalen al valor de 150 Tickets.
*Nota: Los tickets de Oswald no volverán a aparecer.



Harvest Moon: Islas del Sol

Desbloquea animales y mascotas, y agranda algunas islas.

Animales especiales:
› **Oveja especial**: Consigue lana de rango S.
› **Pollo especial**: Consigue huevos de Rango S.
› **Vaca especial**: Consigue leche de rango S.

Mascotas desbloqueables:
› **Gato**: Gasta al menos 30.000 G en la tienda de Mirabelle
› **Perro** : Obtén 5.000 de nivel animal.
› **Caballo**: Consigue 5.000 puntos de amistad con Mirabelle.
› **Cerdo**: Tras ver nacer la isla de los champiñones, consigue 100 champiñones.

A continuación se muestra una lista de islas que puedes agrandar mediante las piedras de sol.
› **Isla de las frutas**: 10 piedras de sol.
› **Isla de la casa verde**: 10 piedras de sol.
› **Isla del champiñon**: 12 piedras de sol.
› **Isla mística**: 12 piedras de sol.
› **Isla del rancho**: 3 piedras de sol.
› **Isla del arroz**: 4 piedras de sol.
› **Isla del volcán**: 8 piedras de sol.
› **Isla de los animales salvajes**: 6 piedras de sol.

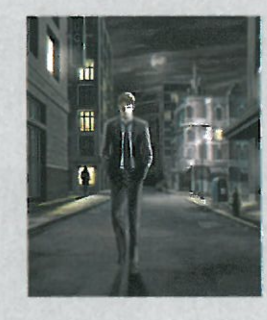
TUS TRUCOS

marcaplayer@unidadeditorial.es
Asunto: TRUCOS

Last Window (DS)

Como conseguir el minijuego Bola 9:

Debes acabar la aventura sin abrir el sobre Confidencial al final de la novela. Entra en el modo "Novela" y pincha sobre el icono en forma de mesa de billar de la parte inferior de la pantalla para jugar. En la mesa hay nueve bolas de colores y una blanca. El objetivo es introduccir todas las bolas en orden ascendente (del 1 al 9) en las troneras. ¡Suerte!



Victoria II (PC)



Pulsa ALT+21 para activar la consola de trucos e introduce cualquiera de estos códigos:
cash: Te da mucho dinero.
prestige: Te da prestigio.
yesmen: La IA responderá favorablemente en las negociaciones.
goods XX: Te da XX cantidad de bienes, por defecto te da 1000 de cantidad si solo pones "goods".
event XX: Sucederá el evento XX, que puedes buscar por internet si hay alguno que te interesa o probar números al azar hasta encontrar alguno interesante.

Multi

Star Wars: El Poder de la Fuerza 2



En el menú de pausa del juego, ve a Opciones y luego a Códigos de trucos. Allí establece cualquiera de los siguientes para obtener el efecto deseado:

› **AJP400**: Traje de Jump Trooper.
› **GUNRAY**: Traje de Neimoidian.
› **HAAZEN**: Desbloquea el traje de acólito Sith.
› **MANDALORE**: Desbloquea el traje de Boba Fett.
› **TK421**: Desbloquea el traje clásico de Soldado Imperial.
› **VENTRESS**: Desbloquea el traje de Aprendiz Oscuro.
› **MORGUKAI**: Desbloquea el traje de Guardián de la Espada.
› **NOMI**: Desbloquea el traje de Jedi Experimental.
› **RAHM**: Desbloquea el traje del General Kota.
› **REBELSCUM**: Desbloquea el traje de Soldado Rebelde.
› **SPECFORCE**: Desbloquea el traje de Comando Rebelde.
› **HARPER**: Desbloquea el traje de Scout Trooper.
› **SHADOW**: Desbloquea el traje de Terror Trooper.
› **HOLODROID**: Desbloquea el traje de entrenamiento de Droide Sith.
› **TRAYA**: Desbloquea el movimiento de lanzamiento del sable láser.
› **YARAEL**: Desbloquea el movimiento Jedi Mindtrick.
› **MAREK**: Desbloquea la habilidad de Repulso de Fuerza.
› **LIBO**: Desbloquea el sable de luz crystal verde oscuro (healing), con el que ganarás salud al matar a un enemigo.
› **SOLARI**: Desbloquea el sable de luz crystal blanco (wisdom), con el que ganarás puntos de Fuerza al matar a un enemigo.

Traje de Guybrush Threepkiller: En el Capítulo 2 llegarás a una gran sala de bar/casino. Al final de la misma aparecerá una neblina y en consecuencia, estableceremos combate con un mecanismo blindado. Tras derrotarlo, este explotará y originará una apertura en la pared. Si cruzamos esta última iremos a parar a una habitación con un holograma de Jabba El Hutt, justo debajo de él se hallan tres máquinas tragaperras, destrúyelas y aparecerá el traje (un holocrón rojo).

Wii PokePark

Códigos: Desde el menú principal ve a contraseñas e introduce cualquiera de los códigos que se muestran a continuación, para obtener el efecto deseado.

99645049: Celebi aparece.

20433557: Darkrai aparece.

82401777: Jirachi aparece.

04823523: Pikachu aparece.

45594012: Groudon aparece.

84925064: Tabla de Surf Pikachu.

57429445: Pikachu vuela en los juegos de vuelo.

Comenzar las atracciones acelerando:

- Cuando comience la carrera presiona el botón 2, justo cuando termine la cuenta atrás.

iPhone > Dungeon Hunter II

Un juego de rol al estilo de Diablo

EL MAL REGRESA AL REINO DE GOTHICUS

Varios tipos de control, cientos de misiones, un mapeado hasta cinco veces más grande que en la entrega anterior y opciones multijugador... Un título imprescindible.

Con *Dungeon Hunter II,* Gameloft ha ampliado el plano narrativo de la saga, y ha mejorado el control y las opciones que ofrecía la primera entrega; no mentimos al decir que esta segunda parte tiene todo lo que podría esperarse de una secuela. La historia transcurre aproximadamente 20 años después de los acontecimientos del *Dungeon Hunter* original. Ahora son los hijos del Rey Inmortal los protagonistas del nuevo capítulo en la historia del Reino de Gothicus. Edward, el mayor de los dos hermanos, cae bajo la influencia de las artes oscuras y encierra a su hermano en una celda alejada del palacio; el destino del reino vuelve a nublarse. *Dungeon Hunter II* moderniza la fórmula jugable de *Diablo*, el título de Blizzard, y traslada su sistema a una de las plataformas más vivas del momento, adaptando la jugabilidad al control táctil de los dispositivos de Apple. De hecho, el título de Gameloft incluye dos formas distintas de control: una que imita el stick y los botones de un mando colocándolos virtualmente sobre la pantalla y otra que podríamos llamar "point and touch", diseñada para la ocasión y similar a jugar con un ratón. En esta última configuración también se muestran botones virtuales en la pantalla (para atacar, regenerar salud y realizar hechizos) pero tan solo tendremos que tocar sobre un punto del escenario para que nuestro personaje se desplace hacia él. Las misiones y la búsqueda de botín nos mantendrán enganchados horas y el modo multijugador va un paso más allá en la saga. Su pulido aspecto gráfico y la facilidad con la que navegamos por los menús y el mapa, que en esta ocasión es cinco veces mayor que en la entrega anterior, lo convierten en un título imprescindible para dispositivos iOS. ■

PRONTO SENTIRÁS LA `FIEBRE del botín´ y buscarás por todo el reino dinero o misiones para hacerte con los mejores objetos, como espadas y armaduras.

Dungeon Hunter II

Desarrollador: **Gameloft**
Precio: **4,99 €**
Lanzamiento : **Ya disponible**

9.0

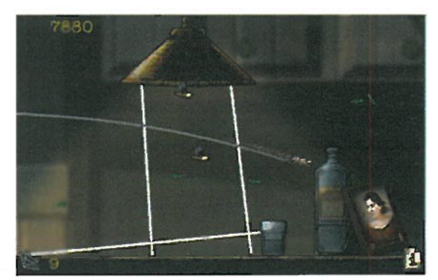
Prueba Pogo Games de EA, una aplicación con 5 juegos la mar de divertidos y gratis para iPhone

iPhone > Spyder: El Secreto de la Mansión Bryce

ARÁCNIDO Y TÁCTIL

Descubre un inquietante misterio desde la ingenua perspectiva de una araña hambrienta...

En *Spyder: El Secreto de la Mansión Bryce* encontramos todo lo que nos gusta de un videojuego. Una idea simple con una jugabilidad excelente específicamente diseñada para la plataforma y acompañada de apartado gráfico original. Además, existe una misteriosa historia que subyace desde la aparente inocencia del título. *Spyder: El Secreto de la Mansión Bryce* se mueve a medio camino entre los géneros de plataformas y la habilidad. Tenemos que controlar a una araña a través de varios niveles en los que hay que comer todos los insectos posibles. Para ello tendremos que saltar por todo el nivel, pegándonos a las paredes y creando telarañas y trampas con las que atrapar a los insectos. Poco a poco descubrirás que eso es lo de menos y que los niveles son, en realidad, estancias de una mansión en la que ha pasado `algo´. El control es exquisito y completamente táctil, sin sticks virtuales ni nada por el estilo. Genial. ■





Spyder: El Secreto de la Mansión Bryce
Desarrollador: **Tiger Style**
Precio: **2,39 €**
Lanzamiento : **Ya disponible**

8.8



iPhone> Laser Dance Robberies

LADRONES EN PARÍS

Konami Paris presenta su primer videojuego para iPhone en el que encarnamos a Oscar Shadow, un elegante ladrón de guate blanco. Tendremos que entrar en el museo de París y robar todos los objetos de valor que vayamos encontrando por sus pasillos. Para ello tendremos que evitar los láseres infrarrojos, ya que harán saltar la alarma y la partida se habrá terminado. Aunque cuenta con un interesante sistema de control y una música que moderniza las composiciones de Beethoven, terminas por aburrirte rápidamente de él. ■

Laser Dance Robberies
Desarrollador: **Konami Paris**
Precio: **0,79€**
Lanzamiento: **Ya disponible**

6.0

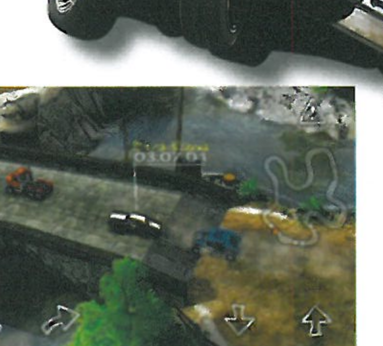
iPhone, Android > Reckless Racing

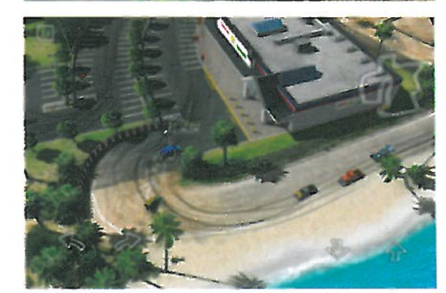
CARRETERAS POLVORIENTAS

Conduce de forma alocada en un juego con excelentes gráficos.



Los juegos de carreras cada vez tienen más cabida en los dispositivos móviles y *Reckless Racing* es uno de los mejores ejemplos. Este título en el que competimos con una gran variedad de vehículos, desde coches de carreras hasta camiones, cuenta con un apartado gráfico excelente. Existe un extraño placer al correr de forma brutal cerca de bonitos arroyos o iglesias de madera, dándote golpes contra los otros pilotos e intentando llegar el primero a la meta. Sin duda alguna, *Reckless Racing* es uno de los mejores juegos de conducción de iPhone y Android. ■





Reckless Racing
Desarrollador: **Pixelbite**
Precio: **0,79 €**
Lanzamiento : **Ya disponible**

8.0

iPhone > A Mad Journey Minigolf

GOLF SURREALISTA

El primer juego de CrazyBits Studios, un equipo español afincado en Gijón (Asturias), es la promesa de un futuro mejor. Cuenta con una idea simple -mini golf- pero bien llevada, gráficos en tres dimensiones y un diseño de niveles excelente que te mantendrá enganchado durante horas. Es un divertido título con un zombi y un forzudo como personajes y varios circuitos, cada vez más complicados y surrealistas. ■

A Mad Journey Minigolf
Desarrollador: **CrazyBits Studios**
Precio: **0,79 €**
Lanzamiento: **Ya disponible**

7.5

ANÁLISIS

RAZER STARCRAFT II GAMING PERIPHERALS

SÉ RAYNOR, MY FRIEND

Confesamos que le teníamos muchas ganas a este pack exclusivo y licenciado por Blizzard para Razer y su juego *StarCraft II*.

Web: store.razer.com **Spectre Mouse:** 79,99€ **Marauder Keyboard:** 119,99€ **Banshee Headset:** 119,99€

La ficha

Contenido:
-Razer Spectre StarCraft II Gaming Mouse.
-Razer Marauder StarCraft II Keyboard.
-Razer Banshee StarCraft II Gaming Headset

La cuestión principal era si Razer iba a estar a la altura de un título como StarCraft II y lo cierto es el que el pack es espectacular. Además de la configuración lumínica que podremos adecuar a nuestro gusto, el sistema de iluminación variará dependiendo de nuestro ritmo de pulsaciones. Es decir, si somos los más rápidos, el teclado, el ratón y el headset reflejarán esa velocidad con cambios luminosos. Es una gozada, aunque nos preguntamos si el número de pulsaciones es tan importante a la hora de jugar a StarCraft II.

"El sistema de iluminación variará en función de nuestras pulsaciones"

El software que el pack incorpora es de gran calidad y, por primera vez, integra los tres productos y no como hasta ahora en los productos Razer, que si tenías un Death Adder y un teclado Nostromo, cada uno tenía su software, su icono. Ahora es todo más sencillo.

Si algo le podemos reprochar al pack es que la calidad de los materiales está algo por debajo de lo que la firma alemana nos tiene acostumbrados en sus productos estrella y que, como es también costumbre, el teclado no viene en español.



Por Duardo

TODO CONTROLES

En el mando está el poder. Llevándole un poco la contraria a Kinect, apostamos este mes por los controles de juego, aquellos que elevan la experiencia del jugador a otros grados. ¿Quién quiere bailar frente a la tele?



¿SABÍAS QUÉ... EL NUEVO PACK STARCRAFT II DE RAZER

...el Spectre Gamimg Mouse es capaz de alcanzar 5600dpi con su sensor laser de 3.5G y funciona con el nuevo APM de detección de pulsaciones?

...las alertas configurables durante el juego te avisarán de eventos importantes como el ataque a nuestras unidades o a nuestra base principal?

Nota final

UN PACK CON luces y sombras y un precio algo elevado aunque los fans lo disfrutarán sí o sí. En vuestra mano está.

7.5

FLASHES

■ **My-Go Kart Wii**

¿QUIÉN DIJO QUE NO PODÍAMOS MONTAR?

El que suscribe seguro que no cabe y lástima que me da. Pero aquellos que podáis, nu dudéis en subiros a este My-Go Kart Wii de Ardistel: una solución divertida para jugar a *Mario Kart, Sonic & Sega All-Stars Racing, F1 2009, Dirt 2, MySims Racing*,.. y muchos más. Es inflable e incorpora un volante extraíble para su uso independiente. ¡Vaya gozada! ¿no? Su precio: 29.95€



THRUSTMASTER T500 RS

¿EL SIMULADOR DEFINITIVO?

Web: www.thrustmaster.com **Precio:** 499,99€

Totalmente optimizado para GT5, el T500 RS da respuesta a la demanda del realismo absoluto. Con un peso de 4,6 kg para el volante y 7,3 kg para los pedales, usa el metal en las palancas del cambio de marchas, la sección de los radios centrales del volante y los pedales. Por lo que el acabado es espectacular.
El T500 RS es un simulador de carreras auténtico, con efectos Force Feedback transmitidos mediante un motor industrial de 65 W, aunque con un comportamiento suave y sin reacciones violentas. ■



ANÁLISIS

RECOMENDADO

RATÓN GAMING ROCCAT KONE[+]

Una nueva marca de hardware para jugadores de PC se incorpora a nuestras recomendaciones. Como ejemplo, el Kone, una gozada.

Web: www.4frags.com **Precio:** 77,88€

El Roccat Kone es un teclado con sensor laser de 6.000dpi y detalles de lujo. Por de pronto incorpora un sensor de 10.5 Mpx que permite 11.750 frames por segundo. Al mismo tiempo, este sensor detecta el tipo de alfombrilla que tenemos y calibra de forma automática su sensibilidad para adecuarse a cada superficie. Un conjunto de pesas de 5 gramos cada una permitirán también configurar el peso del ratón a nuestro gusto.

El *Roccat Kone* permite también configurar las opciones de las luces LED incorporadas a lo largo de su estructura y capaces de mostrar, según aseguran desde Roccat, todo el espectro de colores. Se puede dejar activado, con efectos o apagado.

Las opciones de macro son también importantes, al contar con una memoria de 576Kb interna gracias a la cual podremos configurar hasta 5 perfiles de juego distintos. ■

Nota final

AL NIVEL DE los mejores, este ratón de la firma alemana Roccat nos ha sorprendido y mucho. Un lujo para el jugador de PC

9.0



ANÁLISIS

ARDISTEL CRYSTAL PAD RF PARA PLAYSTATION 3

Estamos acostumbrados a la calidad de los pads exclusivos de Ardistel, pero este modelo transparente nos ha parecido especialmente cool.

Web: www.ardistel.es **Precio:** 34,95€

El CRYSTALPAD RF para PS3 incorpora conexión wireless, sensor de movimiento de 6 ejes, vibración con sistema propio, etc... De esta forma, no echaremos de menos ninguna de las características a las que estamos acostumbrados con nuestra PS3. Pero por si eso fuera poco, el aspecto de este Crystal Pad nos ha parecido muy original en su diseño, con el que se desmarca del de cualquier mando del mercado.

El Crystal Pad también destaca por la presencia de los últimamente presentes controles multimedia, en este caso para su uso con DVD, Divx, MP3, CD y visionado de imágenes. Huelga decir que si usas tu Playstation 3 para algo más que jugar, estas opciones se nos antojan vitales. ■

Nota final

BONITO Y PRÁCTICO si te gusta este tipo de estética. Tu PS3 agradecerá, además, los controles multimedia.

8.5



Comunidad



El punto de encuentro para los fans de la blanquita de Microsoft.

EL RETO DE XBOX 360

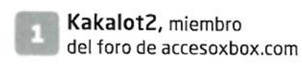
Gánanos en Live

Xcast y Marca Player son tus rivales. Agrégalos y demuestra quien manda en la red de juego online de 360.

EL RETO: Nuestros aguerridos redactores están siempre deseando demostrar sus habilidades a los mandos de los últimos lanzamientos. ¿Crees que eres mejor que nosotros? ¡Demuéstralo!

La pregunta

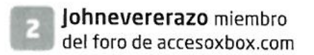
Pregunta ¿sin respuesta?



1 **Kakalot2,** miembro del foro de accesoxbox.com

"¿Se sabe algo de una posible nueva entrega de la saga ***Brothers in Arms***?"

Respuesta: Todavía no hay nada confirmado sobre una posible continuación de esta franquicia, pero visto el éxito y la competencia de los shooters bélicos apostaríamos a que Ubisoft no tardará demasiado en anunciarlo.



2 **Johneverazo** miembro del foro de accesoxbox.com

"¿Cuándo se anuncia oficialmente el Juego del Año 2010? Gracias y saludos."

Respuesta: Cada medio organiza su propia elección del Juego del Año y, aunque unos tienen más importancia que otros, no hay un premio oficial. Si nos preguntas por nuestra opinión personal, la cosa estaría entre *Mass Effect 2*, *Red Dead Redemption* y *Assassin's Creed: La Hermandad.*

Entra *www.accesoxbox.com* y plantea tus dudas.

1 **Tomás Lorenzo**
Canarias

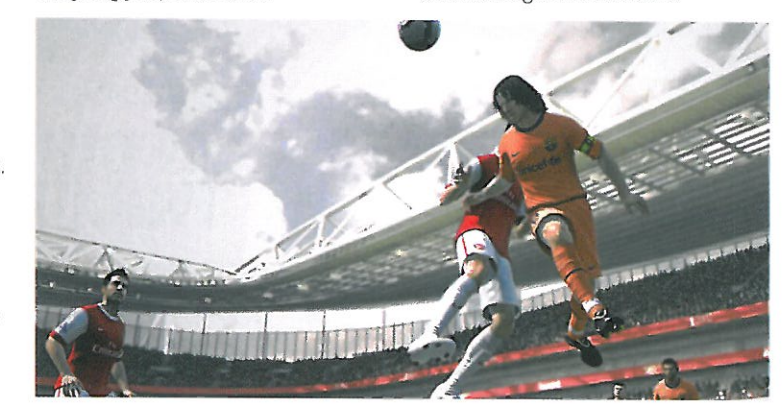
Hola, Enhorabuena por vuestra revista. El año 2010 ha sido el año de los grandes juegos, sagas que han vuelto después de mucho tiempo de espera y juegos muy esperados, por ejemplo el reciente *Call of Duty: Black Ops*, para mi el año de oro de los videojuegos en los últimos tiempos.
Mi pregunta es, ¿será igual de exitoso el 2011 como el 2010? Me gustaría saber vuestra opinión. Gracias y suerte con esta gran revista.

Respuesta:
Para nosotros también ha sido un gran año, con grandes títulos de todos los tipos y por la llegada de Kinect. Sin embargo le consideramos mejorable. Por eso este 2011 se muestra mucho más prometedor que el año que nos dejó. Desde ya mismo están llegando verdaderos juegazos al mercado, *Dead Space 2* es el mejor ejemplo, pero este chorro constante de candidatos a juego del año será una constante. Se nos ocurren *Mass Effect 3, Forza 4, Deus Ex Human Revolution, X-Com, L.A. Noire, Rage, Gears of War 3*... La lista podría hacerse interminable, pero lo mejor son las incógnitas que están por despejarse, como por ejemplo los supuesto juegos hardcore que llegarán este año para Kinect. Lo dicho, esperamos mucho de este año.

2 **Marcelino G**
E-mail

Buenas, grandes de los videojuegos. Antes de nada felicitaros por el reportaje de *Dead Space 2* de vuestra anterior entrega.
1 - Ahora la cuestión. Hace poco me "regalaron" el ***FIFA 11*** (JUEGAZO) y 14 meses de Xbox Live Gold. Después de un tiempo de 'vicio' unos amigos habían creado una liga. La busqué pero al encontrarla y tratar de entrar me salta un mensaje en el que dice que no tengo los "privilegios" para entrar. Como solución fui a hacer mi liga para que se apuntaran y me dice lo mismo. Pues la pregunta es ¿Por qué me dice esto?
2 - Estando en el bazar de amigos para agregaros, por ejemplo, a vosotros no me deja y me dice que tengo la lista de amigos llena cuando solo tengo cinco amigos. ¿Qué puedo hacer?
3 - ¿Vais a sacar alguna suscripción regalando algún juego como hicísteis con *Halo Reach*?

Respuesta:.
1 - Lo que nos comentas es una situación peculiar. Puede deberse al hecho de que ***FIFA 11*** requiere un pase online que viene en la parte de atrás de las instrucciones del juego para jugar más allá de la primera semana. Si esta no es la solución que buscas, puede que esta se halle en las restricción por control paterno que puedas tener habilitada en tu consola.
2 -Lo de intentar agregarnos como amigo es un tema complicado. Cada mes sois decenas de lectores los que nos mandáis invitación. Sin embargo, el límite de amigos en Xbox Live es solo 100, por lo que no podemos aceptar a todo el mundo, aunque sí a muchos de vosotros. Sigue intentándolo.



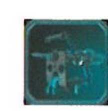
El busca logros

Los claves para conseguir los logros más complicados de los juegos de XBox 360.





Terapia de choque- 10G
Empala a un enemigo con la pistola de estacas y usa su fuego secundario para electrocutar a tres enemigos.





Victoria pírrica- 10G
Descubre la verdad, pero pierde algo valioso.





Patrulla X- 15G
Haz un equipo con miembros de la Patrulla X y gana una partida.



La encuesta de www.accesoxbox.com:

accesoXbox.com



¿Cuántos juegos has comprado para Navidad?

A) Más de 5 en total - 10%
B) Entre 2 y 4 - 48%
C) He comprado uno - 25%
E) He pedido algunos pero no he comprado - 7%
F) Ninguno - 10%

EL MES QUE VIENE:
¿Cómo valoras los primeros meses de Kinect?

Entre los que participen en la encuesta se sorteará un juego de Xbox Live Arcade.

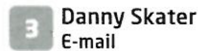
MANDA TUS DUDAS

Manda un mail con tus dudas a:
marcaplayer@unidadeditorial.es con el asunto: **Comunidad Xbox 360**
Las respuestas serán publicadas en el siguiente número, siempre teniendo en cuenta el espacio.





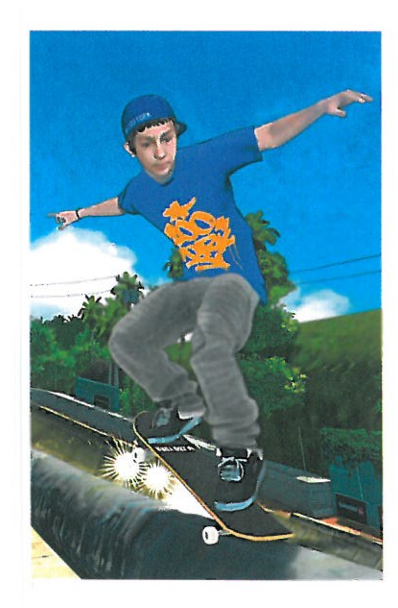
Si tu problema es con todos los usuarios de Xbox Live, te remitimos una vez más a las restricciones de control parental.
3 - Las suscripciones es un tema complicado que no gestionamos desde la redacción. Hay un equipo de profesionales que se ocupan de esto habitualmente, aunque nosotros intentamos guiarles a los títulos punteros de cada momento a la hora de buscar el regalo de suscripción.



Danny Skater
E-mail

Hola amigos de Marca Player. ¿Me podrían decir en qué juego de Kinect está el de ***skate*** que se vio en el trailer de anuncio del periférico? Es que no lo veo en ningún vídeo promocional más ni en contraportadas. Gracias.

Respuesta:
El vídeo al que te refieres es la demostración de capacidades de Kinect. Lamentablemente en la actualidad no hay ningún juego que aproveche estas características, por lo que tendrás que esperar a futuros lanzamientos para disfrutar de esta funcionalidad. Mientras tanto puedes ir entrenando con el notable *Tony Hawk Shred*, que está actualmente a precio reducido, convirtiéndose así en una buena alternativa.



EL JUGADOR DEL MES

EL SALÓN DE LA FAMA DE PLAYER

Hemos pasado las vacaciones de navidad jugando como verdaderos posesos a *Call of Duty: Black Ops* (una vez más, ya lo avisamos el mes pasado). Esta vez hemos dejado los parabienes de las opciones de juego cooperativo para sumergirnos de lleno en su componente competitivo. Ahí, ***Niablese*** se ha convertido en nuestro apoyo constante y todo un experto en esto de los combates online.

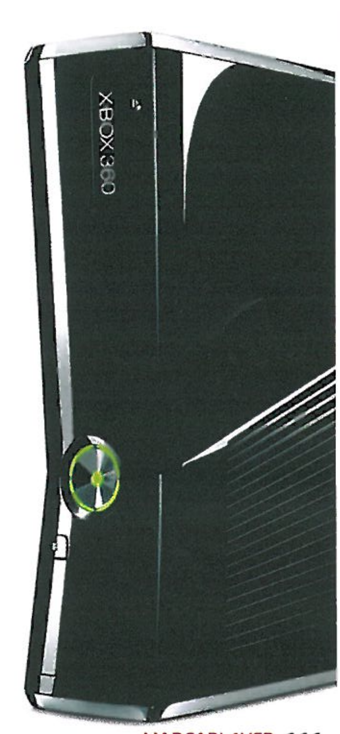


JUGADOR DEL MES
NIABLESE



X3ØX maniac.es

La mayoría de edad en Xbox Live pasa a ser 21 años.....
Hyux: Pues sí señores, por lo visto les ha dado fuerte a los americanos por defender sus leyes hasta el punto de impartirlas en países exteriores a través de sus productos. Sin divagar del asunto; la mayoría de edad en las cuentas de xbox live es ahora de 21 años jodiéndonos a los que estamos entre los 18 y los 21.
Parece ser que en todas las cuentas que sean creadas ahora hay que aumentar la edad un poco a no ser que pidas permiso a tus papis para poder crear tu cuenta. Confirmado.
Adri: Hice la prueba con Watt (ahora Hyux) y la verdad que me sorprendió. No sé si será por error de su sistema o qué, pero deberían corregirlo ya que no venden sus productos solo en su país, y las normas se tienen que adaptar a cada lugar.
XM Toni ES: Bueno, mientras no se columpien como Sony dejando la garantía a 1 año aunque por ley en España sea de 2 años...
Esto es fácil de arreglar, se miente y ya está. Total, los yankis son críos hasta con 40 años o más... Si solo hay que verlos aullar o gritar por hacerse notar por nada en Xbox Live.
Y siempre hay una solución, llamar al SAT y comunicar que aquí en España a los 18 años es la mayoría de edad y que si no lo cambian, pues como adulto que eres, das de baja la cuenta y que devuelves la consola a la tienda.
Tucson: Esta claro que nos toman por el pito del sereno Más le vale a Microsoft hacer algo al respecto y aplicar las leyes de cada país, no somos yanquis, y España no está en América del Sur como algunos de allí piensan. Spain is different.



Comunidad PLAYSTATION

El punto de encuentro MARCA PLAYER para los fans de la consola de Sony de nueva generación.

POWERED BY BURGER KING®

La pregunta del mes

1 Aarón Méndez
e-mail

Hay muchos rumores acerca de PSP 2. ¿Qué se sabe exactamente?

Respuesta:
Como dices, hay miles de rumores desde hace más de un año pero, no dejan de ser rumores y por eso no nos hemos hecho un eco real todavía. Sony no ha confirmado nada, aunque se especula que podría presentar la consola a finales de enero, se dice que el día 27, te mantendremos al tanto. Pese a que no es oficial, es evidente que en camino hay una sustituta de la actual PSP, hay muchas pistas que nos llevan a ello. La compañía japonesa ya ha dejado de enviar los kits de desarrollo de PSP a los estudios, y un directivo de EA afirmó hace unas semanas que ya habían tenido contacto con la sucesora, aunque no quiso aclarar nada más.
En cuanto a como será la consola, se han filtrado informaciones que hablan de que Sony ha patentado un "dispositivo portátil con dos zonas de toque táctil". Esto, unido a unas declaraciones recientes de Kaz Hirai, principal directivo de Sony C.E., al New York Times en las que hablaba de las bondades de las consolas portátiles como Nintendo DS o de dispositivos con pantalla táctil y soporte para videojuegos como iPhone o iPad, nos hacen pensar que contendrá sensores de este tipo. Como te decimos, no hay nada confirmado aunque, si son ciertos los rumores y la consola se presentará en breve, te emplazamos a www.marcaplayer.com, nuestros blogs de Marca.com y Elmundo.es, Marca Player FM y al próximo número de la revista para que te informes. ¡Si se confirma ten por seguro que te lo contaremos todo!

Foro



EL NUEVO RATCHET&CLANK PONDRÁ mucho énfasis en el juego cooperativo

2 Rosa Ibelia
e-mail

Hola! Les escribo para preguntarles sobre *Ratchet&Clank*. El último, *Atrapados en el Tiempo*, tenía un final muy abierto y salió en noviembre de 2009. ¿Sabéis si se está haciendo uno nuevo?

Respuesta:
Hola Rosa. En la Gamescom de agosto de este año Insomniac Games (el estudio encargado de su desarrollo) anunció un nuevo título de la saga para PS3. Se llamará ***Ratchet&Clank: All 4 One*** y saldrá en una fecha aún sin concretar de este 2011. Se ha desvelado muy poco sobre él, todo lo que te podemos decir por el momento es que será un título cooperativo para hasta cuatro jugadores en el que podremos manejar a Ratchet, Clank, Quark y Nefarious. Se podrán combinar ataques para aumentar la fuerza de los mismos y también habrá gadgets y armas (tan características en la saga) que precisarán de la ayuda de más de un personaje para ser utilizadas.



3 Pol March
e-mail

Hola, me encanta vuestra revista, seguid así. Hace poco me compré una PlayStation 3 y tengo el *Red Dead Redemption*. Me gustan mucho los sandbox como este, ¿me podríais recomendar alguno más, por favor?

Respuesta:
Hola Pol. Como siempre que alguien se hace con una PS3 y nos escribe, lo primero que tenemos que hacer es felicitarte por ser nuevo miembro de nuestra comunidad. Ante todo sinceridad, no vas a encontrar ningún sandbox mejor que *Red Dead*. Pero hay otros que también están muy bien. Te recomendamos que juegues a tres. Sobre todo a *GTA IV*, que tiene más de dos años y lo encontrarás muy barato. Además es de Rockstar, te sonará el estilo de todo lo visto en *RDR*. Son los magos de los sandbox. También te gustarán *Just Cause 2*, es bueno aunque no tanto como los de Rockstar. Aquí ante todo reina el gigantismo (es el sandbox con el mapa más enorme de la historia) y la espectacularidad. Por supuesto también te recomendamos *Assassin's Creed: La Hermandad*, otro sandbox imprescindible.



4 Sergio Cervera
e-mail

Soy un gran fan de la saga *Call of Duty* y en especial, del Modo Zombi. Me podríais dar algunos consejos o estrategias para aguantar más rondas en los mapas de *Black Ops* (Kino der Toten y en Five). Muchas gracias.

Respuesta:
Hola Sergio. Estas son las recomendaciones de nuestro experto en shooters de la revista, útiles al menos para los primeros niveles:
1- Al principio procura usar el cuchillo y la pistola, no compres nada en la primera habitación.
2- Pero tampoco seas tacaño, compra equipo más adelante, lo necesitarás en niveles más avanzados.
2- Ahorra munición tirando granadas, ya que cada nivel tienes dos nuevas.
3- En la ronda 4 ve arriba y abre las dos puertas seguidas para coger la escopeta, muy útil al principio.
4-Es muy importante que te mantengas en grupo y que te comuniques con tus compañeros, es la base principal para la supervivencia.
5- No te atrincheres, no suele dar resultado.



RED DEAD REDEMPTION ES, probablemente, el mejor sandbox de la historia.

ENVÍA TUS DUDAS

Manda un mail con tus dudas a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **Comunidad Playstation**
Las respuestas se publicarán en el siguiente número, dependiendo del espacio.

¡Enséñanos tus niveles de LittleBigPlanet 2!

Al igual que hicimos hace meses con *ModNation Racers*, queremos que formes parte de la comunidad que estamos montando en Marca Player para *LittleBigPlanet 2.*

¿Eres un auténtico artista creando niveles o juegos enteros? Pues cuéntanoslo. Envíanos un mail con el asunto Comunidad Playstation y háblanos de tu nivel. Dinos cómo se llama para que todos podamos jugarlo. Te rogamos también que nos envíes algunas imágenes del mismo para que todos lo puedan ver y que nos cuentes en qué te has inspirado para crearlo, si es que te has basado en algo o en alguien. Si, por otro lado, el nivel no es tuyo pero has encontrado uno que realmente merece la pena avísanos e intentaremos publicarlo. Nosotros también te traeremos nuestros favoritos.

Y si tienes dudas acerca de como desarrollar niveles también puedes contárnoslo, pregúntanos. Intentaremos ayudarte para que puedas crear tu nivel o juego.







La carta del mes


5 **Sergio Martínez**
e-mail

En primer lugar me gustaría felicitaros por la revista. Se nota a la legua por la profundidad de los textos que sois un equipo de profesionales y de apasionados por los videojuegos.
Además, os habéis dado cuenta de que un medio escrito tiene que buscar contenidos de calidad, como artículos de opinión o reportajes especiales, para diferenciaros y ofrecer algo más que un "panfleto de publicidad" como hacen otras revistas del mercado (yo era de esos a los que le gustaba leer EDGE cuando salía en España), y para competir con una fuente de contenido tan potente como es internet, que en unos minutos ya te ha informado de cualquier novedad en el campo.
En segundo lugar creo que sería interesante potenciar en la revista el análisis, reportajes o los comentarios sobre una de las tendencias más innovadoras que hay en el campo de los videojuegos, me refiero a los juegos indie, de los que sin duda hay muchísimos títulos que merece la pena dar a conocer (algunos incluso gratuitos), como por ejemplo pueda ser *Minecraft*, auténtica revolución en Internet de la que la presa española, de momento, no ha hablado.
También tenéis apartados para hablar de juegos descargables de Xbox 360, PS3 y Wii, ¿por qué no un pequeño apartado para ver también lo más destacado en STEAM? Es sin duda la plataforma más importante de distribución digital en PC y de verdad están haciendo por potenciar este tipo de ventas, ya sea por ofrecer precios VERDADERAMENTE competitivos o bien por ofrecer juegos que las grandes distribuidoras ignoran.
Por último, considero que la sección Mondo Píxel es una de las que dan más valor a la revista y no estaría mal que tuviera una página más, o que de vez en cuando se hiciera algún especial más sobre juegos retro... (por pedir que no quede).
Sin más me despido felicitándoos por partida doble: por el gran trabajo que estáis haciendo y por este nuevo año 2011.
Espero veros pronto en el quiosco.
Atentamente, Sergio.

Respuesta:
Hola Sergio. Hemos querido destacar tu carta por la gran cantidad de argumentos, consejos y recomendaciones que nos has proporcionado para poder mejorar la revista. Ante todo queremos darte las gracias, porque eres el vivo ejemplo de que todos vosotros, los lectores, contáis con un espíritu crítico para valorar tanto lo bueno como lo mejorable, que siempre lo hay, tanto en Marca Player como en el mundo de los videojuegos en general. Primero, muchas gracias por los halagos que nos regalas, luchamos todos los meses para llevar al quiosco una revista de la mayor calidad posible y estamos encantados de que sintáis que así es.
Respecto a las recomendaciones, verás que algunas (tuyas y de muchos más lectores que nos habéis escrito en los últimos meses) las estamos intentando llevar a cabo. En cuanto a lo de los juegos indie entonamos el "mea culpa", no nos hemos ocupado tanto de ellos como deberíamos pero, como podrás ver en este número, estamos comenzando a dar pasos en esa línea. Ve a la página 20, y verás en la parte de abajo una recomendación que os hacemos de un título indie y totalmente gratuito que merece la pena probar. Respecto a lo retro, puedes ver que este mes abrimos sección con el nombre de Neo Retro, en la página 104, en la que os hablaremos mes a mes de todos aquellos juegos clásicos que están de nuevo de actualidad gracias a plataformas de descarga como PSN, XBLA, WiiWare o STEAM. En cuanto a esta última plataforma de la que también hablabas, solemos incluir juegos en la sección de Descargas. Nos encantaría dedicarle más, pero el inconveniente del papel es que hay espacio limitado, lo mismo ocurre con la sección Mondo Píxel, que nos alegramos mucho de que te guste tanto. No obstante, como has podido comprobar todos los que nos seguís, intentamos hacer caso en lo que nos recomendáis, porque al fin y al cabo, no es el equipo de redacción, sino vosotros, los que mes a mes nos dáis todo vuestro apoyo, los que conseguís que esta revista sea lo que es, la vuestra. ¡Gracias, de verdad!

Comunidad PC

LA PREGUNTA:

¿Qué PC tienes?

Cuéntanos sus componentes

Queremos hacer una lista de los equipos que poseen nuestros lectores de PC

Envía tu respuesta a marcaplayer@unidadeditorial.es y cuéntanos por qué es tu favorito

Carta del mes

Dead Money



Jose María Peinado
e-mail

Saludos, amigos de Marca Player. Os sigo desde el primer número y... ¡vaya cambio! La verdad es que aunque ya me gustaba mucho al principio, habéis ajustado muchas cosas en estos dos años largos y sois ahora, sin duda, la mejor revista de videojuegos del sector. ¡Enhorabuena, amigos!

Mi carta pretende también transmitir una queja hacia Bethesda por la exclusividad del DLC del fabuloso ***Fallout New Vegas*** para Xbox 360. ¡Cómo puede ser! ¿Cuánto vamos a tener que esperar para poder jugarla en PC? Digo PC porque es la plataforma que a mi me importa, pero imagino que los miles de usuarios de PS3 opinarán lo mismo que yo.

Respuesta:

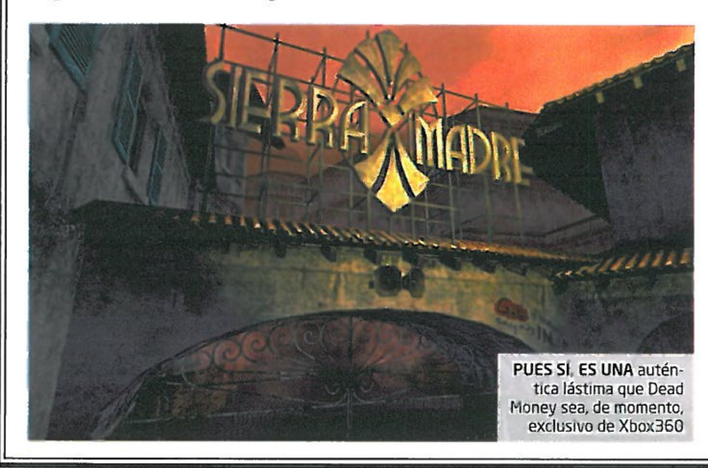
Saludos, Jose María. ¡Gracias por lo que nos toca! La verdad es que sacar adelante una publicación nueva tiene esas cosas: cientos de ajustes, de pruebas ensayo-error, de ver como esa idea que te parecía maravillosa hay que cambiarla o directamente eliminarla. El ejemplar que tienes ahora entre tus manos es el fruto de muchos descartes a lo largo de estos dos años largos, como tú dices. Y una cosa es segura: Dentro de otros dos años, si seguimos aquí, veremos este mismo ejemplar con el mismo espíritu crítico con el que vemos ahora los cinco primeros números. ¡Y seguro que ese número 58 o 60 será muchísimo mejor que el presente!.

En cuanto a la pequeña jugarreta que los amigos de Bethesda nos ha deparado tanto a los sufridos usuarios de PC como a los de PS3: Lo cierto es que yo mismo pensaba que a estas alturas ya tendríamos *Dead Money* en el resto de plataformas pero, como habrás podido comprobar, todavía no hay noticias de su publicación.

A la espera estamos de continuar las aventuras en el desierto de Mojave aunque, en eso seguro que estamos los dos de acuerdo, *Fallout New Vegas* tiene suficiente recorrido como para que no se eche tan en falta contenido adicional.

Creo recordar, incluso, que entre el lanzamiento oficial de *Fallout 3* y *Operation Anchorage*, hubo un espacio de tiempo bastante más largo que en esta ocasión.

Algunos nos conformamos con rejugar *Fallout New Vegas* de otras maneras. Y si ya te has cansado del título, hay muchas opciones. Yo he vuelto a los MMOs mientras Bethesda no nos premie con más contenido adicional.



PUES SÍ, ES UNA auténtica lástima que Dead Money sea, de momento, exclusivo de Xbox360

LA PREGUNTA: ¿Qué PC tienes?



Francisco Manuel García Matas
e-mail

Mi plataforma preferida para jugar es el PC, aunque no cuento con un equipo con demasiadas posibilidades: Un portátil Asus F3SG, con micro Intel Core 2 Duo 2,00 Ghz, 2 GB RAM, Nvidia Geforce 9300M G 256 MB y Windows Vista Home Premium de 32 bits. Aunque es bastante modesto, juego a casi todo, y rinde bien en juegos bien optimizados como los de Valve y Blizzard. Aun así, espero poder comprarme un buen sobremesa sobre el verano.

Respuesta:

Como bien comentas, es un equipo justo para algunos títulos, pero como portátil, y más tratándose de un Asus, está muy bien!. Si puedes invertir en un sobremesa algo más potente para esos títulos exigentes que a todos nos gusta probar, pues eso que te llevarás. ¡Y cuéntanos cuando te lo compres!



Manuel
e-mail

Saludos, chicos. Una duda sobre los juegos 3D. Por lo que he visto, ATI también ha incluido en sus últimos drivers un sistema de reproducción en 3D, pero no veo por ningún lado los juegos compatibles, como sí existe para nVidia 3D Vision. ¿Sabéis si ya funciona el nuevo sistema y qué

Reanálisis

Datos facilitados por XTRALIFE

¿Acertamos las revistas con nuestras notas a la hora de detectar el juego del año? Con ayuda de **Xtralife**, comparamos la lista de más vendidos con las notas de tu revista. Al mismo tiempo, publicaremos los reanálisis que nos enviéis y compararemos esas tres notas. ¿No te parece una buena manera de averiguar si acertamos con vuestros gustos?

	LOS MÁS VENDIDOS	NUESTRA NOTA	NOTA GAMERANKINGS	VUESTRA NOTA
1	DC Universe Online	--	--	--
2	World of Warcraft: Cataclysm	9.5	9.0	7.2
3	Los Sims 3	--	8.6	--
4	Battlefield Bad Company 2	9.1	8.9	9.4
5	Los Sims; Al caer la noche	--	7.5	--
6	Sacred 2	9.4	7.1	7.7
7	Need For Speed Hot Pursuit (Ed. Lim.)	9.0	8.7	7.0
8	Fallout New Vegas	9.5	8.5	8.2
9	Napoleon Total War	9.2	8.4	7.6
10	StarCraft 2	9.9	9.1	7.5

ANÁLISIS: ***DC Universe Online*** empieza con muy buen pie, aunque suponemos que se trata de reservas. ***Wow: Cataclysm*** se mantiene en segunda posición y llama la atención la reentratada de ***Battlefield Bad Comany 2***, ***Fallout New Vegas*** y ***StarCraft 2***, lo que dejan claras las preferencias de los usuarios durante estas navidades. ***Sacred 2*** vuelve a la lista por una oferta muy jugosa: 7,95€. Por suparte, ***Need For Speed Hot Pursuit*** parece haber enamorado a los conductores..

Participa enviado tus notas y reanálisis de los títulos publicados en Marca Player al correo electrónico: marcaplayer@unidadeditorial.es

*GameRankings es una web que aglutina las notas de diversos medios especializados. Su base de datos es una buena referencia para pulsar las opiniones internacionales sobre un título.

CÓMO PARTICIPAR

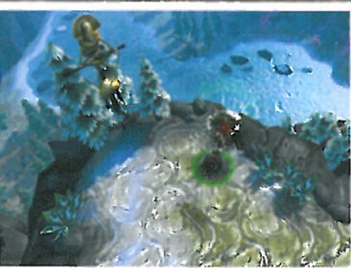
Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **PC**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.

POWERED BY









ARRIBA: DC UNIVERSE ONLINE El título de Sony Online Entertaintment va a dar mucho juego estos meses. Su carácter de MMO y la posibilidad de vivir aventuras en el universo DC, lo avalan. Aunque nuestros lectores nos proponen alternativas free2play. ABAJO-IZQUIERDA: Champions Online lleva ya dos años entre nosotros y acaba de subirse al carro de los MMO gratuitos. Puede ser una buena alternativa si te gusta el estilo de DC Universe Online. ABAJO-DERECHA: Bloodline Champions, de FunCom, es la sorpresa del mes: Un título orientado al PvP de acción que podremos jugar en nuestro idioma, aunque la web no disponga de esa opción.

hardware y juegos están ya adaptados a él?

Respuesta:
La tecnología 3D de las gráficas de AMD (antigua ATI) se denomina HD3D y está disponible para los modelos de gráfica siguientes: 6870, 6850, 5970, 5870, 5850, 5830, 5770, 5750, 5670, 5570, 5550 y 5450. En cuanto a los monitores, varios modelos de IZ3D, Zalman y Viewsonic están certificados, al igual que una ingente cantidad de televisores de salón de marcas como Panasonic,Sharp, Samsung, Sony, etc...
Y en cuanto a los juegos, en la web de AMD podemos ver títulos como *Modern Warfare 2, Mass Effect 2, Batman: Arkham Asylum, Call of Duty: World at War, Far Cry 2 DX9, Fear 2, Left 4 Dead 2, Mirror's Edge, Resident Evil 5, Dragon Age, Wolfstein* o *World of Warcraft*.
AMD ha venido retrasando la salida de su tecnología para 3D bastantes meses, pero parece que, al fin, la nueva tecnlología está ya activada en sus drivers. Ahora hay que ver qué pasa con las gafas pasivas que han prometido y recuerda que el monitor debe llevar conexión HDMI 1.4a.


4 Jose Bernardo
e-mail

He estado probando la beta de *DC Universe Online* y me ha recordado enormemente a *City of Heroes* e incluso a *WoW*. Es más, se podría decir que si *City of Heroes* os ha gustado, este *DC Universe Online* os encantará. Hoy mismo he comprado en Steam la versión final y veo que la tarifa de 13 euros mensuales me parece excesiva. Es uno de los problemas para poder jugar a más de un MMO. Si no te dedicas, claro, a jugar a *Runes of Magic*, que es otro excelente juego, porque el resto de opciones no me convencen. ¿Conocéis algún otro título parecido a *DC Universe Online* que sea gratuito para cuando se me acaben los 30 días que vienen con el juego?

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player


Marca Player *¿Jugáis a algún MMO? ¿Cuál y por qué?*

Yolanda Marín GArcía: Al *Wow*! porque es super entretenido y mi única droga xD

Gorka Barandiaran: *League Of Legends*. Simplemente porque MMOla

Fran Hernández: *Runes of Magic*, porque es genial y gratuito.

Raúl Bersabe Vilches: Tamos empezando a probar *El Señor de los Anillos Online*, basicamente porque es gratuito...

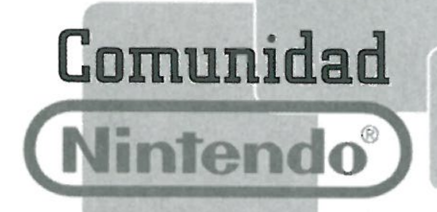
Iván García: Pues he probado una retahila de titulos: *Gunz, Rappelz, Ran online, Kal online, Need for Speed world, Pangya*... Hay una gran variedad de generos y titulos gratuitos...

Bolo Muñoz Calero: Desde el *UO* a todos los que han salido, prácticamente a todos.

Oskita Pérez: A ninguno!!! Xdddd!! Prefiero no hacerlo porq me conozco y quiero seguir teniendo trabajo, mujer y vida social, jajaja!!! Por lo demás si jugara a alguno seria al wow!!

Respuesta:
Saludos José. La verdad es que tu aportación nos sirve para sacar a relucir el tema de los MMO de pago. Es cierto que si quieres jugar a más de uno, a una media de 12 euros mensuales, se hace algo cuesta arriba. Y tampoco se trata de tener que elegir. Dependiendo del tiempo y la capacidad adquisitiva de cada uno, escoger uno de pago y algún otro gratuito como tú comentas, nos parece la mejor opción. En mi caso, por ejemplo, juego a *World of Warcraft* y a *Runes of Magic*. Me gustaría jugar a *EVE Online* pero prefiero mantener la política de uno de pago solamente.
Si no optas por continuar con DC Universe Online como tu título de pago o, sencillamente, no te apetece pagar por ninguno, *Champions Online* acaba de sumarse al free2play el mismo día de lanzamiento de DC Universe, por lo que suponemos que se trata de una maniobra orientada a contrarrestar dudas como la tuya. Evidentemente, te lo recomendamos, como te recomendamos también *Lord of the Rings Online*, que es free2play y está viviendo, actualmente, una nueva juventud.
Otro título que quiero destacar porque me tiene sorprendido últimamente es *Bloodline Champions*. Se trata de un juego orientado al PvP, no exactamente de rol, pero que viene auspiciado por FunCom. Puedes jugarlo de forma gratuita, aunque luego tiene un coste de compra del juego. Desconozco si tiene cuotas, porque la web de usuario de FunCom no brilla precisamente por su claridad.
Suerte con la opción que tomes y, por supuesto, cuéntanos tus impresiones.

"BLOODLINE CHAMPIONS ES UN JUEGO ONLINE PVP CON UN CURIOSO PLANTEAMIENTO Y, ADEMÁS, ESTÁ TRADUCIDO"



Wii

NINTENDO DS.

La encuesta del mes

1 Fare Godmacez miembro de Revogamers.net

Desde Game Boy Color he comprado prácticamente todas las consolas de Nintendo de salida (incluídas revisiones, solo me faltan Game Boy Micro y DSi XL), y esta no va a ser una excepción... Pero mi imagen de 3DS ha empeorado bastante tras el Nintendo World 2011, lo de la batería me da demasiado miedo.



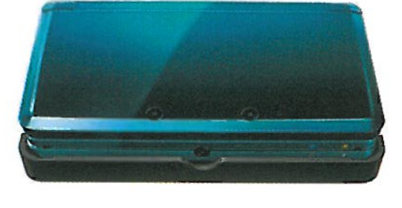
2 Hugolink miembro de Revogamers.net

Yo lo decidiré tras el evento europeo. Sé que la consola sí o sí acabará cayendo, pero hay que ser cauto. Veo que finalmente el *Ocarina of time* no saldrá de salida y lo fechan en 2011 sin más. Así que si al final la consola me convence en cuanto la tenga en mis manos o pueda probarla, caerá cuando salga el *Ocarina of time* a la venta para hacer la dupla de compra. Toca esperar.

3 LostUserTime miebro de Revogamers.net

Bien, veamos:
-Entre 3 y 5 horas de batería
-Unos 250€ de precio aproximadamente. (Aunque la conversion ronde los 225-230€ seguro que rendondean especialmente para los europeos)
-Juegos entre 45-55€ (conversión directa aproximada, que luego habrá que redondear probablemente).
-Bloqueo regional para que no pueda comprar *Etrian Odyssey, Devil Survivor* u otro *Trauma Center* que no nos llegue (como el 2° de DS).
Ahora hagamos cuentas con PS3:
-Unos 270€ la consola (solo 20€ por una consola tecnologicamente mucho más potente y de sobremesa)
-Se pueden comprar juegos a 30€ en platinum
-No tiene bloqueo regional para juegos y puedo importar los juegos que me dé la gana. (Como si me quiero comprar ese *Tales of Graces F* para cuando haya una traducción al castellano del juego).
Creo que las cuentas lo dicen todo. Para jugar con una consola que casi me tengo que amputar las manos para poder jugar cómodo, es mejor pagar 20€ por un producto muy superior en todos los sentidos. Total, al final las portatiles como la DS acabo no usandolas como portátiles, por lo que resulta más comodo jugar con un pad.





4 Hugolink miebro de Revogamers.net

Respeto todas las opiniones pero la tuya tío no hay por donde cogerla principalmente desde el momento en el que comparas PS3 con una portátil. PS3 cuando salió costaba 600 euros, y PSP (ya hablando dentro de portátiles) costaba lo mismo, 250 euros. Sinceramente podemos estar de acuerdo mas o menos por precio de los juegos o lo de la duración de batería (lo cual todavía no ha quedado muy claro) pero el precio de la consola en sí, me parece caro como cualquier aparato electrónico pero ajustado. Tener una Wii portátil con la novedad de una pantalla 3D sin gafas ya solo vale más de 200 euros...
Por esa regla de 3 me tendría que quejar de los abusivos precios de Apple por ejemplo en sus malditos iPhones, ya que antes de dejarme 300 y pico en un iPhone me compro una Xbox 360... como verás son comparaciones que no hay por donde cogerlas.

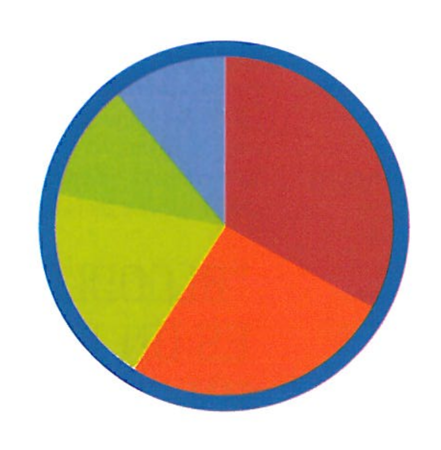
"MI IMAGEN DE LA 3DS HA EMPEORADO TRAS EL NINTENDO WORLD 2011. EL TEMA DE LA DURACIÓN DE LA BATERÍA ME DA DEMASIADO MIEDO"

Resultados de la encuesta de enero en:



Tras el Nintendo World 2011 ¿quieres comprar 3DS de lanzamiento?

- Me ha encantado lo que he visto (33%)
- La batería me echa para atrás (11%)
- El precio de juegos y consola dan miedo (19%)
- No tenía intención de comprarla (11%)
- Lo decidiré tras el evento europeo (26%)



Encuesta de febrero:



¿Qué es lo que más echas en falta de la nueva consola 3DS?

- Tecnología de conexión 3G
- Una batería de mayor duración
- Región libre para poder importar juegos
- Una segunda pantalla táctil
- Pantalla panorámica y más grande

Entra en la web de Revogamers (www.revogamers.net), vota por una de las opciones y su tu comentario es elegido como el mejor del mes, llévate un juego de Wii o DS.



MANDA TUS DUDAS

Manda un mail con tus dudas a: *marcaplayer@unidadeditorial.es* con el asunto: **Comunidad Nintendo.** Las respuestas serán publicadas en el siguiente número, siempre teniendo en cuenta el espacio de cada comunidad.

POWERED BY BURGER KING®

En nuestros blogs

En Mundo Player:
www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer
Decíamos... Nuevos conceptos de juegos en los que tres dimensiones, realidad aumentada y modelo de juegos en descarga se darán la mano en torno a una consola a la que, a priori, solo le falta conexión 3G para ser definitiva" y vuestro comentario fue:

5 Anónimo comentario en el blog de Mundo Player

Nintendo ya ha explicado el por qué no incluir la conexión 3G en la 3DS, apostando al 100% por el Wi-Fi. Pocas personas estarían dispuestas a pagar una cuota mensual para jugar online en la portatil, tendría que haber tarifas con las operadoras...muy engorroso para una consola portátil. Por contra, los puntos Wi-Fi ya están muy extendidos y son gratuitos. En mi opinión, es la opción acertada.
Por otra parte puede que en la cantidad pura y dura de contenido en las tiendas virtuales Apple gane a las tiendas online de Nintendo (WiiWare y Consola Virtual en Wii y DSiWare en la DSi). Pero prefiero el modelo de Nintendo, controlando la calidad de los juegos que se ofertan y no dejando que inunden sus tiendas con juegos y aplicaciones que no sirven para nada. También promueve que los juegos buenos sean facilmente visibles, mediante encuestas en los que participan los propios usuarios (siempre que hayan jugado más de 1 hora al juego votado, tanto en Wii como en DSi).

6 Anónimo en los comentario de El Mundo Player

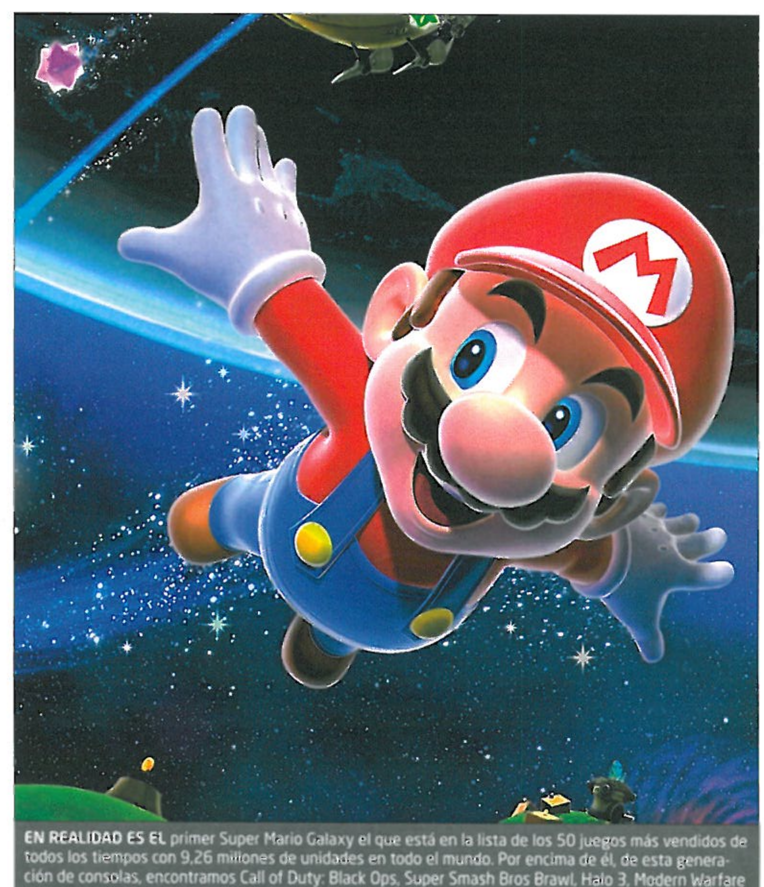
Creo que, actualmente, no tener no es nunca la opción acertada. Existen multitud de modelos de negocio para las conexiones 3G, desde la conversión del dispositivo en teléfono (Sony lo está haciendo con la PSP, por lo que se ve) hasta conexiones limitadas como la del Kindle, que ofrece cobertura casi mundial para la descarga de los libros sin coste directo para el usuario.
Nintendo tiene entidad suficiente para pactar y generar negocio para las operadoras móviles, que ya se encargarían de ofrecerle un modelo interesante para ambos. Imagina qué interesante es para la ellas llevarse un pellizco de cada descarga mientras que Nintendo se ahorra grandes cantidades de dinero en distribución.

"NINTENDO TIENE ENTIDAD SUFICIENTE PARA PACTAR Y GENERAR NEGOCIO CON LAS OPERADORAS MÓVILES"

En Marca Player Directo
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto
Decíamos... El duelo de la semana: ¿Cuál ha sido el mejor juego de 2010? (Debate entre David Navarro, Jauma Esteve y Xcast del que salía que Heavy Rain, Mass Effect 2 y Red Dead Redemption eran sus juegos de 2010) y vuestro comentario fue.:

7 Javimgol en los comentario de Marca Player Directo

Mario Galaxy 2. Eso dice crítica (97 en Metacritic, mayor nota en esta generación de consolas) y público (más de 5 millones de juegos vendidos). Pero claro, como es de la Wii y en Marca Player la dais tanta bola como a la Megadrive (luego las cifras de ventas de la revista son las que son, claro).



EN REALIDAD ES EL primer Super Mario Galaxy el que está en la lista de los 50 juegos más vendidos de todos los tiempos con 9,26 millones de unidades en todo el mundo. Por encima de él, de esta generación de consolas, encontramos Call of Duty: Black Ops, Super Smash Bros Brawl, Halo 3, Modern Warfare 2, New Super Mario Bros Wii, Wii Fit, Wii Sports Resort, Mario Kart, Wii Play y Wii Sports (74,64 millones de unidades). Super Mario Galaxy 2 vendió 6,02 millones de unidades. En 2010, Black Ops, Halo Reach, Kinect Adventures, New Super Mario Bros Wii y los superventas Wii Fit Plus y Wii Sports vendieron más.

Carta

8 Cristian Ballester Corbalán
email

Hola me llamo Cristian Ballester Corbalán, tengo 9 años y soy un gran fan de vuestra revista y me gustaría preguntaros qué juego me recomendáis comprarme: *Epic Mickey*, *Harry Potter y las reliquias de la muerte parte 1* o *Los Sims 3*.

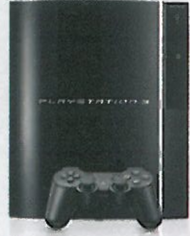
Respuesta:
Sin ninguna duda *Epic Mickey*. Se trata de un divertidísimo juego (tienes que aguantar la repetitiva fase inicial que te servirá de aprendizaje) que no solo es de los mejores de 2010, sino uno de los mejores juegos que puedes comprarte para Wii. Hazte con él ya mismo y empeiza a explorar el Páramos porque vas a encontrarte con una historia emocionante como pocas.



Los recomendados

Mónica, Vicky, Raquel, Rafa y Juan Carlos han viajado a Amsterdam para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es.

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	LittleBigPlanet 2	69,95	9.5
2	Little Big Planet	19,95	9.5
3	R&C Armados...	29,95	---
4	R&C Atrapados...	69,95	8.7

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 5	71,99	9.3
2	F1 2010	60,99	9.3
3	NFS Hot Pursuit	71,90	9.0
4	Split/Second	59,95	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	SSF IV	39,95	9.2
2	Street Fighter IV	59,95	9.6
3	Tekken 6	69,95	9.6
4	BlazBlue: C.S.	49,95	9.0

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	59,95	9.5
2	Fallout NV	71,90	9.5
3	Final Fantasy XIII	69,90	9.4
4	Oblivion: Elder...	26,90	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	26,95	---
2	Endwar	26,95	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	69,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	49,95	9.0
3	DJ Hero	40,95	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	69,95	9.7
2	Killzone 2	29,95	9.6
3	Bioshock	19,95	9.6
4	CoD: Black Ops	70,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 11	71,90	9.4
2	NBA 2K11	60,95	9.0
3	Skate 3	69,95	9.0
4	PES 2011	62,95	8.7

PlayStation Store

		PRECIO	NOTA
1	RDR Undead N	9,99	9.4
2	SSF2THDR	14,99	9.2
3	Lara Croft GoL	14,95	9.2
4	Blade Kitten	14,95	9.0

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R	69,95	9.8
2	Uncharted 2	69,95	9.7
3	AC: La Hermandad	70,95	9.7
4	God of War III	39,95	9.6

EL EXPERTO RECOMIENDA



D. Navarro
PLAYSTATION 3

Two Worlds II

UN RPG ÉPICO Y ROMPEDOR situado en el universo de Antaloor. Una gran aventura a través de una tierra de mágico pasado donde la brujería y la espada se encuentran.



Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. MarioGalaxy 2	49,95	9.8
2	S. Mario Galaxy	44,95	9.7
3	New Super Mario	49,95	9.2
4	Disney Epic Mickey	49,95	9.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	46,95	8.1
2	Fórmula 1 2009	49,95	8.9
3	NFS: Nitro	49,95	7.9
4	Cars	29,95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	49,95	9.2
2	Tatsunoko vs...	39,95	8.9
3	WWE SD 2009	24,95	8.8
4	Castlevania Judg.	29,95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	M. Hunter Tri	49,95	9.6
2	Zelda: Twilight...	59,95	---
3	FF Chocobo's Dun.	36,95	8.2
4	Marvel: Ultimate A	59,95	7.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	39,95	9.0
2	Pikmin 2	29,95	8.0
3	Overlord Dark L.	49,95	8.6
4	Animal Crossing	49,95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	39,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	GH: Metallica	59,95	9.0
4	Let's Tap	19,95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	39,95	9.5
2	MW Reflex Ed.	59,95	9.3
3	Metroid Prime Tril	49,95	9.2
4	007: Golden Eye	50,95	9.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	39,95	9.2
2	Grand Slam Tennis	49,95	9.0
3	PES 2009	19,95	8.9
4	M&S JJOO Invier.	59,95	8.9

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19,95	8.6
2	Rayman Raving	29,95	9.6
3	Trivial Pursuit	39,95	8.2
4	Mario Party 8	49,95	6.2

Acción

		PRECIO	NOTA
1	No More... 2	39,95	9.0
2	Red Steel 2	49,95	9.0
3	S.H. Shattered M.	39,95	8.9
4	Metroid: Other M	50,99	8.4

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
WII

Call of Duty: Black Ops

SUMÉRGETE EN EL MUNDO de las misiones encubiertas durante la Guerra Fría. Una aventura protagonizada por un miembro de Operaciones Especiales.

DESCUENTO 10€ XTRALIFE

XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	26,95	8.7
2	Tomb Raider Und	29,95	8.7
3	Banjo-Kazooie	29,95	8.6
4	Toy Story 3	69,95	8.4

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	64,95	9.5
2	F1 2010	60,95	9.3
3	Burnout Paradise	19,95	---
4	NFS Hot Pursuit	71,90	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	SSF IV	39,95	9.2
2	Street Fighter IV	59,95	9.6
3	Tekken 6	69,95	9.4
4	BlazBlue: C.S	49,95	9.0

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	69,95	9.7
2	Fallout NV	71,90	9.5
3	Final Fantasy XIII	69,95	9.4
4	Oblivion: Elder...	19,95	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	39,95	8.6
2	Endwar	59,95	8.5
3	Civilization Rev.	59,95	---
4	Tropico 3	49,95	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	COD: MW 2	69,95	9.7
2	Halo Reach	64,95	9.5
3	Bioshock	19,95	9.5
4	CoD: Black Ops	70,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 11	71,90	9.4
2	NBA 2K11	60,95	9.0
3	Skate 3	69,95	9.0
4	PES 2011	62,95	8.7

Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	1200	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	RDR Undead N	800	9.4
4	Limbo	1200	9.3

Acción

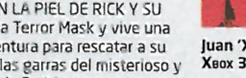
		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R	69,95	9.8
2	AC: La Hermandad	70,95	9.7
3	GTA IV	29,95	---
4	Batman Arkham A.	9,95	9.6

EL EXPERTO RECOMIENDA



Juan 'Xcast'
XBOX 360

Splatterhouse



PONTE EN LA PIEL DE RICK Y SU misteriosa Terror Mask y vive una épica aventura para rescatar a su novia de las garras del misterioso y trastornado Dr. West.



Entra en xtralife.es y usa el código de la siguiente página

XTRALIFE.es te regala 10€ en Los recomendados



PSP



Plataformas
		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	39,95	9.0
2	Prinny	39,95	8.5
3	Locoroco 2	29,95	8.0
4	Crash: Guerra...	39,95	7.0

Conducción
		PRECIO	NOTA
1	Midnight Club LA	19,95	9.1
2	Motorstorm AE	39,95	9.0
3	Split/Second	39,95	9.0
4	F1 2009	39,95	8.7

Lucha
		PRECIO	NOTA
1	Dissidia Final Fant.	39,95	9.0
2	Tekken 6	39,95	8.9
3	Soul Calibur BD	29,95	8.5
4	Smackdown 2009	19,95	8.8

Rol
		PRECIO	NOTA
1	Crisis Core FF VII	29,95	---
2	Star Ocean SE	39,95	---
3	Invizimals	39,95	9.0
4	Invizimals 2: OD	29,95	8.5

Estrategia
		PRECIO	NOTA
1	Valkyria C. 2	40,95	9.0
2	Endwar	29,95	8.5
3	Mytran Wars	29,95	8.4
4	Eye of Jugment L.	29,95	7.0

Musical
		PRECIO	NOTA
1	Beaterator	14,95	8.5
2	Rock Band Unplug.	39,95	8.2
3	Patapon 2	39,95	8.4
4	Patapon	29,95	---

Shooter
		PRECIO	NOTA
1	Resistance Retri.	39,95	9.2
2	Killzone: Liberat.	19,95	---
3	Syphon Filter LS	24,95	---
4	Medal of Honor H2	19,95	---

Deportivo
		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	39,95	9.4
2	PES 2010	29,95	---
3	Football Mana. 09	44,95	8.5
4	S. White Snow	19,95	8.0

Puzzle
		PRECIO	NOTA
1	Buzz Cerebros	29,95	7.5
2	Buzz Bolsillo	29,95	6.5
3	Mind Quizz	19,95	---
4	Capcom Puzzle W.	29,95	---

Acción
		PRECIO	NOTA
1	MGS: P. Walker	39,95	9.5
2	God of War: GE	29,95	9.5
3	God of War: CO	19,95	---
4	GTA Vice City Stor.	19,95	9.2

EL EXPERTO RECOMIENDA



D. Navarro
PSP

Invizimals: La Otra Dimensión

VUELVEN LAS CRIATURAS OCULTAS que solo pueden verse con tu PSP. Captura en cooperación los más de 100 monstruos nuevos disponibles.



NINTENDO DS



Plataformas
		PRECIO	NOTA
1	New S.Mario Bros	39,95	---
2	Yoshi's Island DS	39,95	---
3	Bomberman 2	19,95	8.0
4	Sin Chan: Avent...	19,95	7.8

Conducción
		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	36,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	29,95	8.2
4	Moto Racer DS	39,95	7.8

Lucha
		PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	29,95	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39,95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	44,95	7.2
4	WWE 2009	9,95	5.5

Rol
		PRECIO	NOTA
1	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
2	Inazuma Eleven	39,95	9.2
3	Chrono Trigger DS	39,95	9.0
4	The World Ends...	39,95	8.7

Estrategia
		PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	39,95	8.6
4	Fire Emblem	39,95	8.5

Musical
		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	29,95	9.1
2	Maestro! Jump...	29,95	8.5
3	Guitar Rock Tour	9,95	7.7
4	GHoT: MH	39,95	7.2

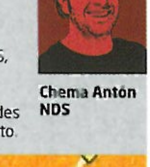
Shooter
		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	39,95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29,95	8.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo
		PRECIO	NOTA
1	Fifa Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate it	39,95	7.2

Puzzle
		PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton	39,95	9.5
2	Profesor Layton 3	39,95	9.1
3	Ghost Trick: D.F.	39,95	9.0
4	Profesor Layton 2	39,95	8.7

Acción
		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	19,95	9.3
2	Zelda: Spirit...	39,95	9.2
3	Castlevania: OoE	39,95	9.0
4	Alicia en el País...	39,95	8.7

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
NDS

Inazuma Eleven

PELOTAS DE FUEGO VOLADORAS, poderosos trucos, patadas alucinantes y más de mil personajes diferentes para que des forma al equipo de fútbol perfecto.



PLAYSTATION 2



Plataformas
		PRECIO	NOTA
1	Shadow of Coloss.	19,95	---
2	ICO	--,--	---
3	Klonoa 2	--,--	---
4	Ratchet & Clank 3	19,95	---

Conducción
		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 3	19,95	---
2	Burnout 3: Take...	19,95	---
3	Burnout Revenge	--,--	---
4	MotorStorm: A. E.	39,95	---

Lucha
		PRECIO	NOTA
1	Tekken 5	19,95	---
2	Soul Calibur II	--,--	---
3	DOA2: Hardcore	--,--	---
4	VF4: Evolution	--,--	---

Rol
		PRECIO	NOTA
1	Final Fantasy XII	19,95	---
2	Okami	--,--	---
3	Persona 4	29,95	---
4	Dragon Quest VIII	19,95	---

Estrategia
		PRECIO	NOTA
1	Onimusha Warlords	--,--	---
2	Disgaea: Hour Of...	--,--	---
3	Disgaea 2	--,--	---
4	Ring of Red	--,--	---

Musical
		PRECIO	NOTA
1	Guitar Hero II	39,95	---
2	Guitar Hero	--,--	---
3	Amplitude	--,--	---
4	Frequency	--,--	---

Shooter
		PRECIO	NOTA
1	TimeSplitters 2	--,--	---
2	Killzone	19,95	---
3	Red Faction	--,--	---
4	SOCOM II: USNS	--,--	---

Deportivo
		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	29,95	---
2	FIFA 10	29,95	---
3	Tony Hawk's 3	--,--	---
4	SSX 3	--,--	---

Puzzle
		PRECIO	NOTA
1	We Love Katamari	--,--	---
2	Katamari Damacy	--,--	---
3	Los Sims 2	29,95	---
4	Theme Park: Roll.	--,--	---

Acción
		PRECIO	NOTA
1	God of War	19,95	---
2	GTA III	29,95	---
3	Resident Evil 4	19,95	---
4	S.H. Shattered M.	39,95	8,9

EL EXPERTO RECOMIENDA



D. Navarro
PLAYSTATION 2

SH: Shattered Memories

LA MEJOR MANERA DE VOLVER a visitar el pueblo de Silent Hill tal y como estaba al principio de la saga. Eso sí, con otro personaje y sin armas... Más miedo que nunca.



PC



MMO
		PRECIO	NOTA
1	WoW: Cataclysm	34,95	9.5
2	WoW: Lich King	34,95	9.5
3	Aion	49,95	9.2
4	Warhammer Online	29,95	9.0

Conducción
		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	29,95	9.5
2	Pure	29,95	9.2
3	NFS Shift	49,95	8.8
4	Trackmania UF	9,95	8.5

Aventura
		PRECIO	NOTA
1	Sam & Max	29,95	8.3
2	Sherlock Holmes	19,95	8.2
3	Dracula Origin	9,95	8.0
4	Mistery Chronicle	29,95	7.5

Rol
		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	49,95	9.6
2	Fallout New Vegas	50,95	9.5
3	Dragon Age	49,95	9.4
4	Fallout 3: GoY Ed.	49,95	9.3

Estrategia
		PRECIO	NOTA
1	StarCraft II	60,00	9.9
2	Warhammer 40K	49,95	9.3
3	Empire Total War	49,95	9.3
4	Napoleón Total War	39,95	9.2

Plataformas
		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	59,95	8.7
2	Lego Indy 2	29,95	8.3
2	iFluid	18,95	7.0
3	Up!	19,95	7.0

Shooter
		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	59,99	9.7
2	ARMA II	39,95	9.5
3	Aliens vs Predator	49,95	9.3
4	Arma II: OA	29,95	9.3

Deportivo
		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	PES 2010	39,95	8.9
3	NBA 2K9	9,95	8.7
4	F. Manager 2010	29,95	8.5

Puzzle
		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	29,95	-.-
3	Crazy Machines 2	9,95	-.-
4	Line Rider Freest.	19,95	-.-

Acción
		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	44,95	9.8
2	Batman Arkham A.	39,95	9.6
3	Dead Space 2	49,95	9.5
4	Dead Space	19,95	9.3

EL EXPERTO RECOMIENDA



'Duardo'
PC

DC Universe Online

Por fin podemos ponernos en la piel de los héroes del universo DC. Y además lo han hecho tan bien que se trata de un MMO. ¿Se nota que nos encantan?

DESCUENTO 10€ XTRALIFE

ENTRADAS PLATINUM

360,PS3
Aliens Vs. Predator

ENERO
29,95 €

La guerra más intensa entre las dos razas más conocidas de la ciencia ficción. Tres campañas distintas y tres originales modos multijugador. Único.

360,PS3,PC
Borderlands GOTY Ed.

ENERO
29,99 / 19,99 €

Una edición del juego de rol y acción más aclamado de 2009 que incluye códigos para descargar sus cuatro expansiones.

Wii,DS
GoldenEye 007

ENERO
26,95 €

Remake del clásico de N64. Revive como Daniel Craig todas las escenas clásicas de la película homónima.

360,PS3,PC
Mafia II

ENERO



40,50 / 29,99 €

Asciende rápidamente en el escalafón de la mafia. Desde trabajos de poca monta hasta contar con el respeto y la riqueza de la más alta categoría de Empire City.



XTRALIFE.ES

10€ DE DESCUENTO EN NOVEDADES Y PROMOCIONES

Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos.

Plataforma	Juego	PVP	XtraLife	Precio final	Código descuento
Wii	Mario Sports Mix	49,99€	46,95€	36,95€	XLMARCA*WINMASP*
PS3	Tron Evolution	39,99€	36,95€	26,95€	XLMARCA*STRON*
PS3	DC Universe Online	60,99€	56,95€	46,95€	XLMARCA*SDCUN*
PC	DC Universe Online	50,99€	46,95€	36,95€	XLMARCA*PDCUN*
PS3	Two Worlds II	71,99€	64,95€	54,95€	XLMARCA*STWOW2*
360	Two Worlds II	71,99€	64,95€	54,95€	XLMARCA*XTWOW2*
PC	Two Worlds II	50,99€	46,95€	36,95€	XLMARCA*PTWOW2*
PS3	Splatterhouse	60,99€	56,95€	46,95€	XLMARCA*SSPLAT*
360	Splatterhouse	60,99€	56,95€	46,95€	XLMARCA*XSPLAT*
PC	Call of Duty Black Ops	60,99€	54,95€	44,95€	XLMARCA*PCDBO*
Wii	Call of Duty Black Ops	60,99€	54,95€	44,95€	XLMARCA*WICDBO*
PS3	EA Sports Active 2	99,99€	59,95€	49,95€	XLMARCA*SACT2*
360	EA Sports Active 2	99,99€	59,95€	49,95€	XLMARCA*XACT2*
Wii	EA Sports Active 2	99,99€	59,95€	49,95€	XLMARCA*WIACT2*

Regalo código contenido exclusivo*

Regalo alfombrilla de ratón exclusiva*

-40% más Bolsa deporte*

Cómo usar tus códigos descuento



1. Entra en la tienda *www.xtralife.es* y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.
2. Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.
3. Introduce tu código *Marca Player* en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SOLO 2,99€

*Hasta límite de existencias

Compra tus juegos habitualmente en *www.xtralife.es* y consigue suscripciones gratis a tu revista *Marca Player* y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 22 de febrero de 2010.

rebajas

de hasta

en tus telepizzas medianas y familiares

-50% dto.





Válido hasta el 28/02/2011. 40% de descuento a domicilio y 50% de descuento en local y recoger para pizzas medianas y/o familiares. Consulta número de ingredientes en tienda. No acumulable a otras ofertas. Las ofertas de Coca-Cola y helados Ben & Jerry´s no serán acumulables a otras ofertas que incluyan alguno/s de estos productos. Solo en establecimientos adheridos.

haz tu pedido en **telepizza.es**

> Próximo número

Descubre qué te vas a encontrar el mes que viene en tu revista Marca Player

¡Exclusiva!

Deja la luz encendida

18 de Febrero, 2011

La fecha puede verse afectada debido a cierres de exclusivas, inclusión de regalos... Rogamos tengáis paciencia

la esfera de los libros

ASSASSIN'S CREED™

RENAISSANCE

-EL LIBRO-

SI TE GUSTÓ
EL JUEGO DEL AÑO
NECESITAS LEER
ESTA NOVELA.

MÁS DE
10.000
EJEMPLARES
VENDIDOS

ASSASSIN'S CREED
RENAISSANCE
OLIVER BOWDEN

síguenos en
www.esferalibros.com
facebook twitter



3
www.pegi.info
DONKEY KONG™
COUNTRY
RETURNS
¡LOCOS POR LOS PLÁTANOS!
NUEVOS NIVELES
Nuevos niveles
¡llenos de divertidos retos!
NUEVO MODO COOPERATIVO
Dos jugadores a la vez:
Donkey Kong y Diddy Kong.
NUEVOS MOVIMIENTOS
Nuevos movimientos
con el poder del Mando de Wii.
RESPONDE A LA LLAMADA DE LA SELVA CON WII
Donkey Kong y Diddy Kong han vuelto y están preparados para vivir la aventura de su vida. Explora increíbles mundos mientras recoges plátanos, acabas con los villanos y te dedicas a hacer monerías por la selva. Y cuando las cosas se pongan serias... ¡demuestra quién es el rey de la jungla!
A LA VENTA 3 DE DICIEMBRE
Nintendo
Wii
www.donkeykongcountryreturns.es
© 2010 NINTENDO ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2010 NINTENDO